COMMODORE VILÁG 3.

49 Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



Az itt látható **C161-C170** *Commodore 64*, valamint **PLUS 02** *Commodore Plus 4* kollekciók is megrendelhetők a SPECTRUM VILÁG címén keresztül (*SPECTRUM VILÁG Budapest, Pf.: 363, 1519*). A **C161-C165** kollekciók kazettán és lemezen is rendelkezésre állnak, a **C166-C170** kollekciók csak mágneslemezen rendelhetők meg, a **PLUS 02** kollekciót pedig csak kazettán tudjuk elküldeni. A *COMMODORE 64* **kazetták** ára **300,- Ft**, a *COMMODORE 64* **mágneslemezek** ára **400,- Ft**, míg a *Plus 4* kazettáké **500,- Ft** (ÁFA-val és postaköltséggel együtt). Mágneslemezen történő rendelések esetén kérjük a kollekció sorszámát 'M' jelzéssel ellátni (*pl. C162M*).

C161 A/ Werewolves of London / Danger Freak / Mega Taxman / Fire Zone
B/ Meganova part 1 / Meganova part 2 / Meganova part 3 / Crazy Cars

C162 A/ Ingrid's Back part 2 / Ingrid's Back part 3 / Shoot Out / Super Stuntman
B/ Grand Prix Circuit part 1 / Grand Prix Circuit part 2 / Grand Prix Circuit part 3 / Battle Field

C163 A/ Spitting Image part 1 / Spitting Image part 2 / Spitting Image part 3 / Spitting Image part 4
B/ Spitting Image part 5 / Spitting Image part 6 / Spitting Image part 7 / Space Racer

C164 A/ Road Rider part 1 / Road Rider part 2 / Jocky Wilson's Darts Challenge / T.B.G. Risk
B/ Hellfire / X-Terminator / Mini Golf / Golf Cup

C165 A/ Logic Mastermind / Slug / Pasteman Pat / Tiger Road part 2 / Duel Attack
B/ (*) Dolphin Eprom 2 / Sprite Slaughter / Speech Basic / Protector / Ma-Profi Ass.Converter / Thunder-packer / Future Composer Mover V1.1 / Packer / Depack / Computer Maniacs Diary '89 / BCB Loader / Qcopy V5.0 / 1.5 Min Copy / Parameter Fcopy / Fcopy III / Rush Copy V2

C166 (CSAK LEMEZEN!)
A/ Starball / WEC Le Mans
B/ War of the Middle Earth / Renegade III

C167 (CSAK LEMEZEN!)
A/ Mindfighter
B/ The Goonies

C168 (CSAK LEMEZEN!)
A/ Rocket Ranger Side 1
B/ Rocket Ranger Side 2

C169 (CSAK LEMEZEN!)
A/ Rocket Ranger Side 3
B/ Rocket Ranger Side 4

C170 (CSAK LEMEZEN!) (*)
A/ Music Shop
B/ Pympo Toolkits

PLUS 02

A) Petals of Doom / Star Commander / Loco Coco / Blaze / Leader / Tomb of Tarrabash / Dizzy Dices / Airwolf 2 / Swords of Destiny / Speed King / X Cellor 8 / Finders Keepers / Molecule Man / Bomb Jack 2 / Future Knight / Diamond Mine II. / Exorcist / Mayhem / Lawn Tennis / Gull Wing Falcon / Shark Attack / Atlantis / Suicide Run / Pottit / Project Nova / ACE II. / Magicians Curse 1 / BMX II.

B) Boulder Dash II. / Treasure Island / Star Trader / Unscramble / Baby Berks / Zodiac / Out On A Limb 3 / Kane / Exploding Fist / Icicle Works / Grand Master TT / Mr Puniverse 3 / Mr Puniverse 4 / Phoenix / Footballer of the Year / Cobbs & Robbers / Kazik & Gosts / A 07 / Hellgate / Formula 1 / Fire Ant / Squirm / Big Mac / Zapp'em / L'umo

A 'CoV' 2. számában megjelent keresztrejtvény helyes megfejtései:
Vízsz. 1.: THE DUNGEON OF DRAX, 87.: AMERICAN FOOTBALL
Függ. 14.: X TERMINATOR, 33.: THE LAST INCA
Az 1. szám szerencsés nyertesei:
Berecz Géza - Budapest XV. (C92), Csizmazia Ferenc - Győr (C141), Hefkó Ferenc - Budapest IX.(C142), Marjovszky Csaba - Székesfehérvár (C141), Merics András - Zalaegerszeg (C102);
Nyereményüket postáztuk!

MINDEN KEDVES OLVASÓNKNAK KELLEMES KARÁCSONYI ÜNNEPEKET, ÉS EREDMÉNYEKBEN GAZDAG BOLDOG ÚJ ESZTENDŐT KÍVÁNUNK!

PC21

Megnevezés: *BIRTHDAY AND XMAS MEDLEYS*
File-ok száma: 9
Memóriafoglaltság (lemezen): 140K
Besorolás: Oktató
6 karácsonyi és 6 születésnapi dal megtanulását teszi lehetővé, szép és ötletes grafikával. Kedves meglepetést szerezhetünk egy-egy ismert dallam lejátszásával családtagjaink születésnapján, vagy karácsonykor.

PC22

Megnevezés: *MONOPOLY*
File-ok száma: 13
Memóriafoglaltság (lemezen): 130K
Besorolás: Játék
A jól ismert MONOPOLY játék, jó grafikával, egyszerű kezelhetőséggel jó szórakozást nyújt. Ezen kívül még egy szimulátor, egy kalandjáték és egy fantasztikus - 2345-ben játszódó - űr-játék is található a lemezen.

PC23

Megnevezés: *JAPANESE – ENGLISH TUTOR*
File-ok száma: 28
Memóriafoglaltság (lemezen): 230K
Besorolás: Oktató
Angol-Japán nyelvoktató program. Aki legalább az egyik nyelv tudásával bír könnyűszerrel elsajátíthatja a program segítségével a másikat. Szótanulási gyakorlatok, mondatszerkesztés, kifejezések gyakorlása történik teszt módszerrel.

PC24

Megnevezés: *PC DEMO*
File-ok száma: 58
Memóriafoglaltság (lemezen): 250K
Besorolás: Utility
Képernyőszerkesztő, demo készítő, demo futtató alprogram található a lemezen. A gyakorlatban nagyon jól használható különféle oktató, szemléltető programok készítéséhez bármely témában. Iskolákban tanfolyamokhoz kiváló.

PC25

Megnevezés: *FLASHBAK*
File-ok száma: 4
Memóriafoglaltság (lemezen): 180K
Besorolás: File-kezelő
Korszerű file-kezelő program, melynek segítségével betekintést nyerhetünk a Winchesterek vagy a floppy lemezen elhelyezkedő könyvtár fa-struktúrájába. minden könyvtár-kezelő utasítás megtalálható benne: kimentés visszatöltés, összefűzés, törlés stb. fa struktúra szerint dolgozik.

PC26

Megnevezés: *BAKERS DOZEN*
File-ok száma: 20
Memóriafoglaltság (lemezen): 350K
Besorolás: Utility
15 féle funkció tölthető: szövegszerkesztő, naptár információk a keyboard-ról, disk műveletek, string keresés, összehasonlítás, rendezés stb. A naptár program érdekessége hogy bármely évről megmondja: a kínai horoszkóp szerint mely jegy éve (pl. az 1990 a ló éve). Tartalmazza az ünnepnapokat, szöveges formában minden hónapra lebontva.

PC27

Megnevezés: *MOVIE DATABASE*
File-ok száma: 51
Memóriafoglaltság (lemezen): 230K
Besorolás: Adatbázis
2000 ismert film legfőbb adatait tartalmazza (cím, gyártás éve, rendező, szövegíró főszereplő stb.) melyben 7 fő szempont szerint lehet keresni, de bármely jellemző adatot is lekérdezhetünk. Mozirajongóknak ajánljuk. Az adatbázis természetesen igényeink szerint bővíthető!

PC28

Megnevezés: *TELESALE V2.21*
File-ok száma: 7
Memóriafoglaltság (lemezen): 210K
Besorolás: Adatbáziskezelő
Árunyilvántartó program, kalkulátorral bővítve. Adatbázist képezhetünk különböző árufeléségekből, nyilvántartva az eladás helyét, idejét, eladó nevét, telefonszámát, az áru megnevezését egységárát, teljes árát stb. Gyors keresést és naprakész információtárolást tesz lehetővé. Kisiparosoknak ajánljuk!

PC29

Megnevezés: *TERRA TIME*
File-ok száma: 8
Memóriafoglaltság (lemezen): 150K
Besorolás: Egyéb (földrajzi ismertető)
Földrajzi ismertetőprogram. A világtérképen az időzónákat mutatja, a világ nagyvárosait nyilvántartja, kérésünkre megadott bármely 2 város közötti távolságot, repülési időt, a városok földrajzi elhelyezkedését stb. megadja.

PC30

Megnevezés: *BRIDGE PAL*
File-ok száma: 21
Memóriafoglaltság (lemezen): 210K
Besorolás: Játék
A kártyajáték egy változata. Játszhatjuk a gép ellen vagy két játékos is egymással. A játék érdekessége, hogy a sebesség változtatható.

Az itt látható **IBM PC XT/AT** programlemezek is megrendelhetők a következő címen keresztül:

SPECTRUM VILÁG
Budapest
Pf.: 363
1519

Egy lemez ára: 500,- Ft (ÁFA-val és postaköltséggel együtt).

Több lemez egyidejű rendelése esetén kedvezményt adunk: 5 lemez ára: 2250,- míg 10 lemez ára már csak 4000,- Ft.

A közületeket kérjük, hogy számlaigényüket a megrendeléssel egyidejűleg jelezzék!

Az 1.75-é a szó

Nem tudtuk elviselni, hogy a **CoVboy** már 2 oldalt kisajátított magának, ezért úgy gondoltuk – természetesen tisztes távolságban (30 oldallal errébb) tőle –, hogy mi is fárasztjuk egy kicsit az Olvasót.

Itt szeretnénk bejelenteni, hogy elkészült a **COMMODORE VILÁG** jubileumi 3. száma is, igaz expressz határidővel, mivel a Karácsony előtti megjelenést biztosítandó, a nyomdakész kézirat leadási határideje november 13.-ra esett. Talán nem meglepő, mi is sokat mulattunk saját alkotásunkon – ez nem szégyen –, így akár 'KARÁCSONYI TÖKÖS-MÁKOS'-nak is nevezhetnénk ezt a számot.

SZENZÁCIÓ!

Terveink szerint 1990-ben, a megérdemelt nyári szünetet leszámítva havonta jelenik meg a CoV. A SpV sem szűnik meg, kéthavonta az is megörvendezteti a nagyérdeműt. Ami viszont még nem volt, előfizetési akciót szervezünk azaz a CoV és SpV olvasóinak egy része végre megszabadulhat attól a lidércnyomástól, ami egy-egy szám megjelenése előtt napokkal, esetleg már hetekkel a hírlapárusokhoz ballagva kísértett (egy vidéki ismerősünk lakása közelében lévő – az információra éhes Olvasók össztüzébe zárt – hírlapárust az idegroham, az ismerősünket pedig a sírógörcs fenyegeti, amikor tőlünk független okok miatt csúszik a megjelenés).
Az előfizetés szabályait részletesen leírtuk a hátsó borító belső oldalán.
Ugyancsak ide kapcsolódik a régebbi számok megrendelésének formai változása is, ezt is szájbarágóan elmagyarázzuk az említett információhordozón.
Mindkét dologra érvényes az az alapszabály, hogy továbbra is 1.75-en vagyunk (a **CoVboy**-nak épp elég a naponta érkező szívfájdalmakat orvosolni). Ezzel azt próbáltuk alátámasztani, hogy csak a csekkes befizetéseket tudjuk teljesíteni, óva intünk mindenkit (magánszemélyt), hogy megrendelését, előfizetését levél útján is jelezze, ezt nem fogjuk figyelembe venni, ugyanis csak így tudjuk elkerülni az olyan bonyodalmakat, hogy valakinek kétszer teljesítsük kérését. Nem szeretnénk a beérkező leveleket és postai utalványokat összeválogatni, ez 1.75 viszonylatában bizonyára érthető (valakinek a CoV következő számát is össze kell hoznia!).

A KÜLCSINRŐL

30 oldallal arréb olvashatunk egy véleményt a CoV színes borítójáról. Nos, ezt semmiképpen nem szeretnénk megspórolni, hiszen minden dolog akkor kerek, ha van tartása is, függetlenül attól a ténytől, hogy ez valóban jelentősen hozzájárul a magasabb nyomdaköltségeinkhez.

A BELBECSRŐL

Ezt a rovatot a továbbiakban is szeretnénk fenntartani, fontos és közérdekű információk közzétételére. A visszajelzések alapján arra kellett következtetnünk, hogy a SpV-nál bejáratott stílus és tartalmi vonások megnyerték az Olvasók tetszését. Ami igaz az igaz, vannak szélsőséges esetek is, kinek több játékleírás, kinek több Amiga, kinek több Plus 4 információ hiányzik, ám 1.75-höz mérten megadjuk a módját hogy mindenki jól járjon. Most talán az Amigások a megszokottnál több információt kapnak, ill. több a játékprogramokkal kapcsolatos témakör, mi úgy gondoltuk, Karácsony előtt ez dukál. A bejáratott rovatok (játékismertetők, játékleírások...) tehát maradnak, maximum az arányuk változik. A játékismertetőkben megpróbáljuk követni a legfrissebb, egyben számunkra is elérhető programokat. A játékleírásokat hazánkban vagy külföldön nagy sikert elért programokról készítjük. A "FELLEGEKBEN SZÁRNYALÓ FLAMINGÓ"-ra, azaz a Plus 4-re továbbra is ráterítjük szárnyunkat. Egy-egy játékleírás, illetve programozási ötlet mindig lesz a

tarsolyunkban. A SOUNDRACKER, ELITE, valamint a 'C' nyelvi sorozatok ügyében sok negatív, de sok pozitív visszajelzést is kaptunk. Most már juszt is befejezzük mindegyiket. Most indult az "Olvasói tökös-mákos" is, beküldött anyagokból tallózva. Reméljük tartós, és sikeres kezdeményezés.

Rejtvény nem lesz a továbbiakban. Ennek több oka is van – azonkívül, hogy a **CoVboy** oda telepedett –, de főként az, hogy újabban "EGYRE KEVESEBBEN" küldenek be megfejtést, vagyis arra engedtünk következtetni, ha az érdeklődés a rejtvény iránt ennyire csekély, akkor ne erőltessük.

A PROGRAMKÜLDŐ SZOLGÁLATRÓL

A PROGRAMKÜLDŐ SZOLGÁLAT a SPECTRUM VILÁG címén keresztül üzemelő, ám attól mind szervezetileg, mind gazdaságilag független vállalkozás. Szerkesztőségünk továbbra sincs, ezért megkérünk mindenkit, akinek a kazettákkal, lemezekkel kapcsolatban problémája támadna, a postafiók címen keresztül vegye fel a kapcsolatot az illetékesekkel. Nem is olyan régen megjelent egy negatív újságcikk, az Esti Hírlap 'Itt a Budapestiek beszélnek' c. rovatában, amelyben korholó szavak hangzottak el a SPECTRUM VILÁG felé, a hibás kazetták problémája miatt. Itt szeretnénk tisztázni mindenekelőtt, hogy a programok terjesztését nem mi végezzük, ha valaki pontosan elolvassa a hirdetést, abból is kitűnik, hogy a programok a **SPECTRUM VILÁG címén keresztül** rendelhetők meg, és nem a SPECTRUM VILÁG-nál. Egyébként az említett cikk beküldőjével azóta a dolgok tisztázódtak, mint kiderült a kazetta hibátlan volt, csak a datasette fejbeállítása nem stimmelt. No comment.

Reméljük, hogy ezután is szívesen olvassa kiadványunkat, mi igyekszünk ezt a színvonalat a továbbiakban is tartani!

Az 1.75

Tartalomjegyzék

A címlapterv: Kodreán Zoltán munkája
A Spectrum és Commodore Világ eddig megjelent számai a közölt feltételek mellett megrendelhetők a következő címen:
Spectrum Világ, 1519 Budapest, Postafiók 363.

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Szerkesztette: CoVboy
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

ROCKET RANGER • Cinemaware/Mirrorsoft



Nicsak! – egy játék, amely nem C-64-re készült el előbb, és csak azután Amigára, hanem pont fordítva: az Amiga-verziót próbálták meg "8 bitesíteni" (sic!). Az Amigások most foghatják a fejüket:"**Jézus Mária! Micsoda vétek...**" – de nincs igazuk: a **ROCKET RANGER** ugyanis – az adott lehetőségekhez képest – legalább olyan jó 64-esen, mint a 16 bites eredeti. Természetesen azt a vizuális élvezetet sajnos nem kaphatták meg a játékosok, mint az Amiga- vagy az Atari ST-változatnál (különösen a kis huncut, bajszos osztrák himpellér (ez Hitler volna) animált figurája hiányzik), de azért így is nyugodtan csettinthet mindenki. Van itt minden: stratégia, arcade, shoot' up, angol szóözön, stb. Sajnos a Datasette-el rendelkezőket ez a program nem boldogíthatja, mert csak lemezen került forgalomba (azon is 4 oldal – ebből persze egy oldal demo...).

A kerettörténetet meglehetősen eklektikusan lopkodták össze a játék készítői:

• a főhőst két, a Batman(us)hoz hasonló népszerűségű képregényfigura, **Buck Rogers** és **Flash Gordon** mintázza;

• az alapötletet két régi sci-fi film, a **King of the Rocket Men** és a **Radar Men from the Moon** adja;

• szükség volt még egy jó adag csapongó fantáziára is, amelyhez valószínűleg egy láda jóféle Heineken-sör adta meg a végső lökést – anélkül nehezen lehetett volna egy ekkora marhaságot kitalálni...

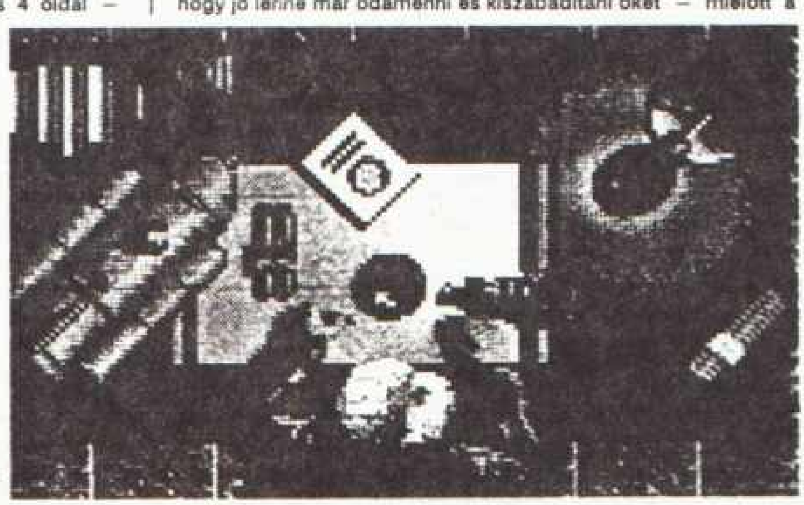
A kerettörténetet rögtön a bejelentkezés után megszemlélhetjük. Eszerint 1940-ben járunk. Hitler német hordái végigtrappolnak Európán, emberek milliói kiáltanak segítségért. Természetesen csak egyetlen ember képes arra a gigászi feladatra, hogy megfékezze őket – hát persze hogy **Te** vagy az... Ehhez azonban először egy igazi **Rocket Ranger**-ré kell válnunk. Ez nagyon egyszerűen történik: egy szobában üldögélünk, ahol a levegőt hirtelen vibrálás tölti be: az asztalon először csak árnyak láthatóak, majd lassan materializálódnak felszerelési tárgyaink (a bevásárlás egyszerű módja, a Skála Áruházak is rendszeresíthetnék). A cucc megvan, **Rocket Ranger**-ek lettünk – kezdődhet a játék.

A huncut németek időközben egy sötét reggelen megragadták a kínálkozó alkalmat: Washington kellős közepén leszálltak egy Zeppelin léghajóval és elrabolták az USA leghíresebb tudósát, **Barnstoff** professzort, valamint – desszertképpen – a lányát is, **Jane**-t. Arról nem szól a fáma, hogy hogyan került egy Zeppelin léghajó 1940-ben Washingtonba – talán időzavarral küzd, vagy netán egy I. Világháborús múzeumból csöppent oda... Mindenesetre a Zeppelin professzorostól/leányostól a magasba emelkedik és Németország felé veszi az útját. Már csak egy **Rocket Ranger** segíthet rajtuk...

A játék több helyszínen is játszódik. Kezdetben **Fort Dix**-ben, egy amerikai támaszponton tartózkodunk, amelynek parancsnoka, **Brady** tábornok közli velünk, hogy az öt legjobb képességű európai ügynököt a parancsnokságunk alá rendelték. Segítségünkkel információkat szerezhetünk egyes országokban létrehozott titkos német támaszpontokról, rakétagyárakról vagy ellenállást szervezhetünk a németek ellen. Csak azokba az országban érdemes ügynököt tartanunk, amely még nincs teljesen felderítve, egyébként célszerű egy másik országba átirányítani őket. Az ügynök kis vagy nagy kockázattal dolgozhat – ez utóbbi esetben gyorsabban dolgozik, viszont nagyobb a lebukásának a veszélye is. A lebukott ügynökeinket könnyen felismerhetjük onnan, hogy jelentésüket "**Hülye amerikaiak!**" felkiáltással kezdik, majd mondókájuk végén "**Heil Hitler**"-rel búcsúznak tőlünk – mindörökre...

Ha egy ügynöknek jelentenivalója van, villogva jelez és mi meghallgathatjuk a mondókáját. A Németországban lévő általában felfedezi a titkos Gestapo főhadiszállást, más helyeken a részeg német katonáktól hallott információkat közölhetik velünk. Ha az ügynök egy titkos rakétagyárat fedez fel (megsemmisítendő), akkor az adott országban egy rakéta képe jelenik meg. Az egyik kolléga jelentése szerint a cseles németek egy szörnyű fegyvert dolgoztak ki: ez a lunáriumbomba. A lunárium egy speciális, nagy energiatartalommal rendelkező ásvány, amelyet csak a Holdon lehet bányászni – ezzel akarják a németek a szövetségeseket megsemmisíteni. Érdekes...

Ha elég sokáig szórakozunk a semmittevéssel, a Zeppelin megérkezik Németországba, ahol a foglyok az ördögi **Leermeister** SS ezredes kezébe kerülnek. Fent nevezett úriember egyébként mellékesen feltaláló. Legújabb találmánya az "agyirányító", amelynek kipróbálását a professzor gyönyörűszép lányán, **Jane**-en akarja kezdeni. A program nyomatékosan felszólít bennünket, hogy jó lenne már odamenni és kiszabadítani őket – mielőtt a

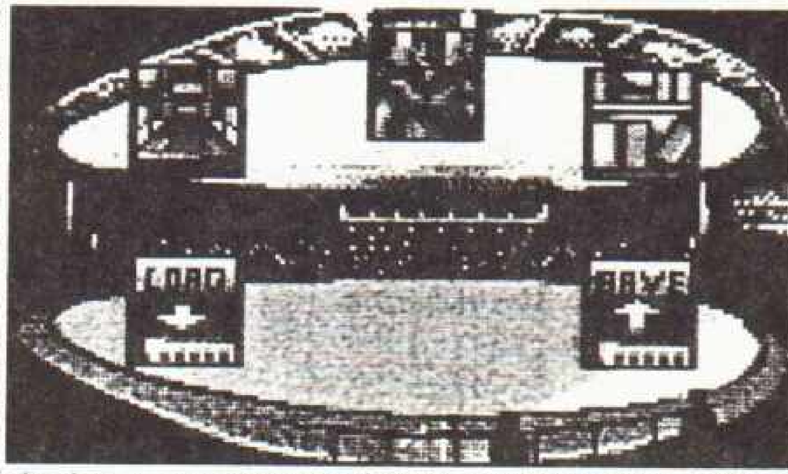


szép **Jane** ronda zombivá nem változik...

A közlekedés a hátunkon viselt rakéta segítségével történik. Mindenekelőtt lunáriumot kell tankolnunk bele (nemcsak a németeknek van). Ha túl sokat tankolunk, akkor problémák lesznek a felszállással, ha túl keveset, akkor meg repülés közben belepottyanunk az Atlanti-óceánba és valahol Panama tájékán pecáznak ki bennünket a vízből. Felszállás választása után egy kis arcade-rész következik: a Fort Dix erőd udvaráról kell felszállnunk, nekifutásból. A manőverhez a program némi használati utasítást is nyújt – bár ettől függetlenül általában pofára eséssel végződik a mutatvány. 3 próbálkozás után vége szakad a hiábavaló procedúrának...

CoWboy: STOP! Egyrészt mindjárt itt a lap alja, másrészt hetet-havat összehordtál, de sok konkrétumot nem szolgáltattál senkinek. Inkább arról kellett volna beszélned, hogy a Commodore Világ legközelebb megjelenő számai közül valamelyikben egy részletes leírást is adunk a játékról. Hát akkor addig is...

KENNY DALGLISH'S SOCCER MANAGER • Code Masters



Már egy egész nagy (szemét)kosárnyira való játék ólálkodik a játékpiacon, amelyekben a játékos különböző sportágak (foci, box, Forma-I, stb.) menedzsereként ténykedhet. Ez nem nagyon riasztotta vissza a **Code Masters**-t attól, hogy egy újabb ilyennel örvendeztesse meg azokat, akik nem csak a joystick tönkretételére alkalmas játékokkal hajlandóak játszani.

Bejelentkezés után rendkívül bonyolult feladat előtt állunk: a labda alakú kurzor segítségével ki kell választanunk, hogy a négy angol bajnoki osztály csapatai közül melyik csapatot akarjuk menedzselni: ha megfelel a csapat YES, ha a következőt kérjük, akkor NO. Gyakorlatilag teljesen mindegy, hogy melyik válik szörnyű pénzügyi és edzői manővereink áldozatává: kezdetben mindig a 4. osztályból indul a játék. Ezután megjelenik a játék "főmenüje", azaz a menüpontokat helyettesítő 5 ábra. A LOAD és a SAVE használatára talán mindenki egyedül is rá tud jönni – különösen ha játékállást akar menteni vagy tölteni (EXCESS-féle törés csak kazettára hajlandó: ha nincs ráakasztva a gépre Datasette, ki is fagy rögtön).

A jobb felső sarokban lévő, könyvespolcot ábrázoló ikon választása után megjelenik, hogy a játékosokra vonatkozó adatok közül mindegyiket megjeleníti-e a későbbiekben a gép vagy csak a posztjukat és ügyességüket jelölje (DETAILED RECORDS WILL BE/WILL NOT BE DISPLAYED). Az átkapcsolás az ábra újbóli választásával lehetséges. Ezután meghatározhatjuk, hogy csak a mérkőzések végeredményét akarjuk-e látni (NO) vagy a "legizgalmasabb" pillanatokat is meg akarjuk nézni (YES). A "izgalmak" rendkívül szórakoztatóak, ugyanis három támadási verziót mutogat a program és a képernyőn hihetetlenül kidolgozott animációjú (**ha jól számoltam talán két fázis is lehetett – CoWboy**) sprite-ok "mozognak". Szörnyű...

A bal felső sarokban lévő szobát ábrázoló négyzet választása után a csapat körül ténykedő többi emberkével kommunikálhatunk (a főmenübe úgy léphetünk vissza, ha **nem** valamelyik figura portréján nyomjuk meg a 'tűz' gombot).

Legfelül, szivarral a szájában látható a klub elnöke (CHAIRMAN). Vele való csevegéskor közli velünk, hogy éppen melyik bajnoki osztályban szerepel a csapat, illetve mik a kívánalmai a jövőre nézve. Ezek általában elég egysíkúak:

- I WANT US IN ... DIVISION: kerüljünk fel eggyel magasabb osztályba (azaz legyünk a jelenlegi bajnokságban 1. vagy 2. helyezettek).
- AVOID RELEGATION AT ALL COSTS: mindenáron kerüljük el a kiesést.
- WE ARE STILL IN BOTH CUPS – GREAT: elégedett, hogy még benn vagyunk mind a két kupaküzdelemben.
- I'M NOT HAPPY OUT OF BOTH CUPS: nem túl boldog, hogy kiestünk mindkét kupából.

A füzet másik lapján láthatjuk, hogy menedzseri tevékenységünk eddig a maximális 100 pontból mennyit eredményezett (JOB SECURITY)

Az elnöktől jobbra látható a sportorvos (PHYSIO), aki közli velünk, hogy a sérült illetve eltiltott játékosok még hány hétig harcképtelenek. Ha nincs sérültünk, akkor ALL PLAYERS ARE AVAILABLE áll az orvosi jelentésben.

Az orvos alatt találjuk az edzőt (COACH). Ő a **jelenlegi összeállítást** figyelembevéve közli velünk

- a csapat teljes erejét (TOTAL RATING), ami az egyes játékosok ügyességének az összege
- az egy főre jutó átlagos ügyességet (AV. PLAYER).
- véleményét a jelenlegi csapatról (WE ARE MEDIOCRE: közepesek vagyunk; NEED IMPROVEMENTS ALL ROUND: erősítésre van szükség; WE ARE A FAIR TEAM: elég jó csapat vagyunk; WE ARE A GOOD TEAM: jó csapat vagyunk; WE ARE NEAR UNBEATABLE: majdnem verhetetlenek vagyunk; WE ARE THE GREATEST: mi vagyunk a legjobbak). Persze ettől még nyugodtan megverhet bennünket egy jóval gyengébb csapat is.
- az egyes csapatrészekben (DEFENCE: védelem; MIDFIELD: középpálya; ATTACK: csatárok) szereplő játékosok összügyességét, a játékosok számát, valamint a csapatrész átlagos ügyességét.

Alul látható a játékosfigyelő (SCOUT). Ő minden körben két játékost ajánl megvételre a csapatnak, de igazán jó játékost csak ritkán talál. A játékosokról kapott információk:

- NAME a játékos a neve
- POSITION a szerepkör. Ez lehet kapus (GOALKEEPER), jobb/közép/bal hátvéd (RIGHT/CENTRAL/LEFT DEFENCE), jobb/közép/bal oldali középpályás, jobb/bal szélső (RIGHT/LEFT WINGER), illetve középcsatár (STRIKER).
- AGE a játékos életkora
- GAMES PLAYED mutatja, hogy eddig hány meccset játszott, azaz mennyire rutinos
- SCORED jelzi, hogy eddigi pályafutása alatt hány gólt ért el.
- RATING értéke mutatja, hogy a játékos mennyire ügyes. A 4. osztályban max. 40-45 ügyességű futballisták fordulnak meg, míg az elsőben akár 99 is lehet ez az érték.
- WORTH mutatja a játékos értékét, azaz hogy ha megvásároljuk mennyit kell érte fizetnünk.
- BANK BALANCE mutatja, hogy a klubnak pillanatnyilag mennyi pénz áll rendelkezésére.

Ha a játékost elfogadjuk megvételre a YES, ha visszautasítjuk, akkor a NO feliratot kell választanunk. Természetesen ha egy játékos megvételére pillanatnyilag nincs elegendő pénzünk, a könyvelő közli velünk, hogy a klubkassza nem engedi meg ezt az őrültséget.

A játékosfigyelőtől balra található a bank menedzser. Az ő választásával tudunk hitelt felvenni a banktól (max. £50.000), ha a DO YOU WANT TO BORROW SOME MONEY kérdésre YES-t válaszolunk. A jelenlegi adósságunkat a LOAN mutatja, alatta látható, hogy összesen mennyi pénze van a klubnak. Ha vettünk már fel pénzt, a bank menedzser választásakor először egy arra vonatkozó kérdést lapunk, hogy akarunk-e törleszteni belőle (DO YOU WANT PAY OFF SOME OF YOUR LOAN?). Az összeg meghatározása szintén a joystick-kel, a helyiértékek beállításával történik.

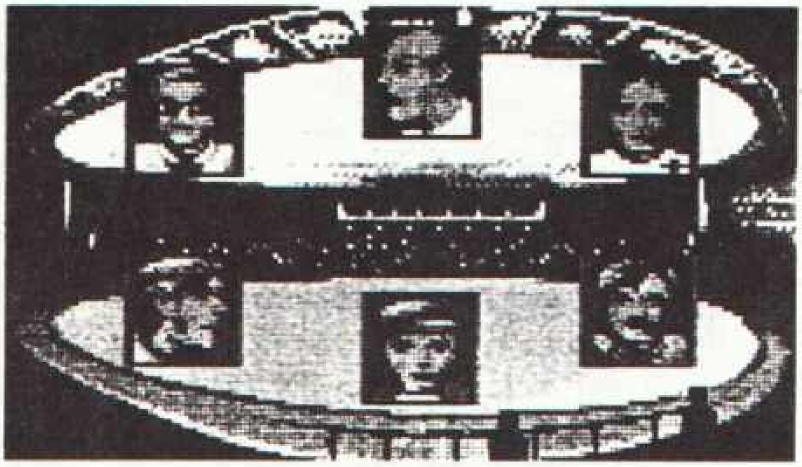
A bank menedzser felett találjuk a könyvelőt (ACCOUNTANT). Ő közli az aktuális héten a meccs nézettségéből és a játékos eladásból/vételből származó bevételeket (WEEKLY WAGES), a bankban levő pénzünket (IN THE BANK) illetve az adósságunkat.

A játékost ábrázoló ikon választásával újabb hat ábra jelenik meg a képernyőn, amelyekkel a csapat játékosaira vonatkozó dolgokat irányíthatjuk. A főmenübe is visszatérhetünk, ha úgy nyomjuk meg a 'tűz' gombot, hogy nem valamelyik ábrán áll a kurzor.

A kupa választásával a következő mérkőzésről (NEXT FIXTURE) kaphatunk információkat. A küzdelem a bajnokságban és a két kupában folyik (természetesen ha valamelyik kupamérkőzésen (LEAGUE CUP vagy F.A. CUP) kikapunk, akkor a további küzdel-

mekből kiesünk. Ha bajnoki mérkőzés (LEAGUE GAME) következik a WEEK mutatja, hogy hanyadik fordulót játszuk a bajnokságban, alatta pedig az látható, hogy ki ellen (AGAINST ...). A következő sorban látható, hogy odahaza vagy idegenben játszunk (IT WILL BE HOME/AWAY) és a játékosfigyelő megállapításait olvashatjuk a várható eredményről **(bár ennek nem kötelező hinni — CoWboy)**

- PLAY FOR A DRAW, OUR ONLY CHANCE: egyetlen esélyünk az, ha döntetlenre játszunk.
- IT'S GOING TO BE TOUGH: kemény dió lesz.
- GOOD CHANCE A WIN; jó esély a győzelemre.
- WE SHOULD WALK IT: lelépjük őket.



A kupa melletti, mezeket ábrázoló ikon választásával megszemlélhetjük, hogy a csapat pillanatnyilag milyen összeállításban kezdi a mérkőzést (FIRST ELEVEN). Ha a főmenüben azt állítottuk be, hogy nem akarunk részletes adatokat róluk, akkor csak a nevüket, a posztjukat és ügyességüket láthatjuk — egyébként még néhány oszlopban újabb információk láthatóak róluk:

- POS: a poszt rövidítése
- SP: ennyiszer szerepelt idén a kezdőcsapatban. Ez azért fontos információ, mert azoknak a játékosoknak, akik az évben sokszor szerepeltek a csapatban a szezon végén akár 10-15 ponttal is növekedhet az ügyességük — ezzel ellentétben akiket nem játszatunk, azoknak csökken.
- SG: ennyi gólt lőtt idén ez a játékos a csapatunkban
- CPL: a játékos pályafutása alatt ennyi mérkőzést játszott, azaz a rutin mérőszáma. Ez néha pótolhatja az ügyességet is...
- CGL: ennyi gólt szerzett a játékos a pályafutása alatt. Semmi értelme...
- AGE: életkor.
- AB: ügyesség, ez a legfontosabb paraméter egy játékosnál.

Ha a csapatban nincs elegendő ember, a képernyő alján ... MORE PLAYER NEEDED feliratot láthatunk. Kilépni az EXIT választásával lehet.

A ruhafogast ábrázoló ikon választásával állíthatjuk össze a csapatot. A három különböző csapatrészben játszó játékosok jelennek meg a képernyőn, először a védelem. A kezdőembereket csillagok jelzik. Az egyes játékosok nevének választásával lehet azokat a csapatba betenni — vagy onnan kirúgni. Itt elsődlegesen az ügyességet vegyük figyelembe és csak azután a posztot. Nem nagy probléma ugyanis, ha egy csapatrészben nincs meg minden posztra az ember, bár az se túl jó, ha mondjuk a csatársorban csupa balszélsőt játszatunk. A következő csapatrészre a NEXT választásával ugorhatunk.

Az újságot ábrázoló ikon választásával nézhetjük meg a bajnoki tabella jelenlegi állását, a csapatunkat lilával láthatjuk. A P jelzi a lejátszott fordulók számát (egy bajnokság 38-ból áll), a W a megnyert meccseket, az L az elvesztett meccseket, a D a döntetleneket, F a rúgott, A pedig a kapott gólok számát. PTS mutatja a bajnoki pontok számát. A magasabb szintű bajnokságba az első két helyezett jut fel.

A kék mezes játékosokat jelző ikon választásával tudunk játékost eladni. Megint három részletben jelennek meg a csapatrészekben játszó játékosok, a kezdőemberek itt is csillaggal vannak jelölve. A nevének a kiválasztásával adhatunk el egy játékost: a képernyő alsó sorában megjelenik, hogy mennyit kínálnak érte. Ezt célszerű elfogadni, mert az összeg a játékos ügyességéből adódik, tehát jobb ajánlat úgysem lesz érte. Sérült illetve eltiltott játékosokat is eladhatunk. Eladni azokat érdemes, akiknek az ügyessége alacsony vagy nem játszatjuk őket (tehát csökkenni fog). Egy körben max. két játékos adható el.

A mérkőzést a legalul lévő, futballpályát ábrázoló képpel indíthatjuk el. 11 játékosnál kevesebbel nem léphetünk pályára (LESS THAN 11 PLAYERS SELECTED), kapus nélkül viszont igen: ez utóbbi esetben azonban a program közli, hogy kéne egy kapus (GOALKEEPER NEEDED), de ha erre PLAY-t válaszolunk, akkor a jelenlegi felállással is kezdhetünk.

Ezután meghatározhatjuk a taktikát (DO YOU WANT ...): a 10 játékost el kell helyeznünk a pályán. Ha NO-t válaszolunk, a legutoljára meghatározott lesz az érvényes. A taktikánál nem árt figyelembe venni, hogy a kezdőemberek milyen csapatrészekben játszanak.

Ha a főmenüben nem azt állítottuk be, hogy az "izgalmas" pillanatokat is meg akarjuk nézni, akkor csak a végeredmény lesz látható, alatta a saját gólszerzőinkkel — egyébként végig lehet szenvedni a meccset. Az alsó sorban látható a nézőszám (ATTENDANCE) illetve az általuk fizetett belépőjegyekért befolyt összeg (GATE MONEY). Ez magasabb szintű bajnokságban egyre növekszik.

A mérkőzések végén előfordulhat, hogy a program közli velünk: egy játékosunk megsérült (INJURED) vagy kiállították (BOOKED). Ilyenkor ez a játékos 2 mérkőzésen nem játszhat — új embert kell helyette betennünk a kezdőcsapatba.

A 'tűz' gomb megnyomása után megjelenik a többi eredmény majd kezdődhet az egész kör újból.

A játék célja minél előbb feljutni az 1. osztályba és ott bajnokságot nyerni — bár soha nem ér véget. Ehhez célszerű minél jobb csapatot összeszedni (az ügyes játékosokat megvenni, a bénákat eladni) és lehetőleg mindig összeszokott csapattal kezdeni. A játékosfigyelőt minden körben érdemes megkérdezni a 2 eladó játékosról, hátha talált valami jobb embert. Az anyagi fedezethez célszerű rögtön a játék elején kölcsönt felvenni, illetve a rossz játékosokat gyorsan eladni. Nagyobb plusz pénz folyik be a számlára akkor is, ha egy bajnoki osztállyal feljebb kerülünk.

A KD'S SOCCER MANAGER elég jó szórakozást jelenthet egy ideig mindenkinek, aki nem a shoot'em up-okért él-hal, bár azért az is elmondható, hogy grafikailag és zeneileg **(talán mert ez utóbbi abszolút nincs — CoWboy)** nem teljes mértékben elégíti ki az 1989-es elvárásokat.

A játék Amiga-verziója tök ugyanez, bár az ikonok egy kicsit szebben vannak megrajzolva benne — de hát ez a minimum, amit elvárhatunk...

Licence to Kill — C64

RESET után néhány dolog megváltoztatására nyílik lehetőségünk:
POKE 8448,173 és POKE 11565,173 - az örökélethez
POKE 14730,173: POKE 15185,173 és POKE 36581,189 - az örök időhöz
POKE 11559,173 és POKE 11544,0 - az örök energiához
POKE 12494,173 és POKE 13591,173 - a végtelen lőszerhez
Az újraindítás a SYS 2056 utasítással lehetséges.

BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW • Tynesoft



Se vége, se hossza már a C-64-en megjelent sportszimulációknak. Talán a software-házak is észrevették mostanában, hogy ez a kategória már tényleg egy olyan csont, amin nem nagyon maradt lerágnivaló hús. Semmi baj – gondolhatták a programozók –, akkor csinálunk olyan "sportszimulációkat", amelyek nem is sportot szimulálnak...! Az elhatározást követte a tett is: megindult azoknak az 1-2-3... lemezoldalt elfoglaló "sport"játékoknak az áradata, amelyek ugyan meglehetősen távol állnak a valóság talajától – a kivitelezéskor ugyanis a hangsúlyt általában arra fektették, hogy aki elköveti azt a baklövést, hogy egy ilyen játékkal kezd játszani, az egészen biztosan halálra röhögje magát (**az első 20 percben, aztán format – CoVboy**). A **SUPER-SPORTS**, **BARBAR GAMES**, **CAVEMAN UGH-LYMPICS**, **CIRCUS GAMES** mind ilyen "élvezd és dobd el"-játékok. Ez alá a kalap alá nyugodtan besöpörhetjük a **BUFFALO BILL'S WILD WEST SHOW**-t is (hazánkban **RODEO GAMES** néven is ismerik), amely a legendás vadnyugati hős vándorcirkuszának mutatványait eleveníti fel.

A játékra elsősorban az hívja fel a figyelmet, hogy a **Tynesoft** programozói mennyi energiát fektettek az egyes részek a kidolgozásába (**Talán nem kizárt, hogy el is akarták adni a népnek... – CoVboy**). No nem magába a játékba – az olyan, mint a többi. Viszont minden egyes mutatvány előtt egy precízen megrajzolt címképernyő és egy kiválóan sikerült, a hangulathoz illő country-zene köszönti a játékosokat (az mondjuk egy apró szépséghiba, hogy aki végighallgatja valamelyik zenét, az rögtön utána azt is megnézheti, hogy mit is hívnak – a hibás törés miatt – kifagyott programnak).

A játékot 1–4 játékos játszhatja, ha többen játszunk, az egyes mutatványokat számozás szerinti sorrendben kell végrehajtani. A játékosok számának és nevének meghatározása után az egyes mutatványok listája található. Itt kiválaszthatjuk, hogy melyeket akarjuk játszani (Y-al jelölve) és melyeket nem (N-nel jelölve). Az átkapcsolás a megfelelő számbillentyű megnyomásával történik, a játék 'SPACE'-re indul. A program játék közben lehetőséget biztosít arra, hogy az egyes számokat ismételve is lejátszuk. Az alábbi számokban versenyezhetünk:

TRICK SHOOTING: "trükklövészet". Egy célkeresztet mozgatva kell lövöldöznünk az itt-ott felbukkanó alakokra – már ameddig töltényeink el nem fogynak (a jobb felső sarokban). Egyszerűek hátrányban: nem mindenki lelövendő, aki mozog. Csak azokra a cowboy-okra kell lőni (**Jézus Mária, itt lelövik a CoVboyokat?! – Anonymus**), akik szemben állnak velünk és kezük a pisztolytáskájuk felett van (ez +100 pont). Minden más személy (kislány, hölgy, gyáva cowboyok) kivégzése –50-100 pontot eredményez. Bonus-pontokat is kaphatunk, amelyek a célkereszt mozgatásával párhuzamosan fogynak.

KNIFE THROWING: késdobálás. Egy indián úriemberrel kell késeket hajigálnunk egy keréken forgó hölgybe – oh, pardon, nem a hölgybe, hanem mellé. A pontszám attól függ, hogy a hölgyhöz milyen közel áll a kés a kerékbe. Ez hozzá is adódik a bonus-hoz, ami a késlekedéssel párhuzamban gyorsan fogy. A dobálózás addig tart, míg 10 tőrt el nem dobtunk vagy a hölgybe szerencsésen bele nem állítunk egyet. Produkciónkat néha egy arra repülő madár, néha egy földtúrásból előbukkanó mormota is szemléli – meglehetős értetlenséggel...

CALF ROPING: borjúlasszózás. Egy fiatal marhát kergetünk a karámudvaron egy ló nyergében ülve. Az őrült száguldásunkat a borjún kívül nehezíti néhány akadály is, amelyeknek nekivágtatva sikeresen hasraesünk. A 'tűz' gomb megnyomására eldobhatjuk a lasszót, aminek a borjú nyakára kell hullania. Ha ez véletlenül sikerülne, akkor meg kell fékeznünk a lovat (s vele a borjút is), különben a boci leránt bennünket a nyeregből. Egy ízben sikerült ez a produkció nekünk, de fogalmunk sincs arról, hogy hogyan, ugyanis össze-vissza rángattuk a joystick-et, nyomkodtuk a 'tűz' gombot, sőt egy kicsit kiabáltunk is. A pontokat a program arra adja, hogy a lóval hány lépést teszünk meg. Ez viszont egyre nehezebb lesz, mert a karám néha összezsűkül, sokasodnak az akadályok, stb.

BOTTLE SHOOTING: üveglövészet. A képernyő bal oldalán egy cowboy-kolléga álldogál és időnként egy üveget dob a magasba. Az első számhoz hasonlóan egy célkeresztet mozgatva az üveget a levegőben kell szétlőnünk (+50 pont). A bonus ismét a célkereszt mozgatásával párhuzamosan fogy. A lövöldözés addig tart, amíg az összes töltényünk el nem fogy.

STEER WRESTLING: ismét a boci a főszereplő. Most a lóról nem lasszóval kell megállítani, hanem pont a nyakába ugrani és elkapni a szarvait. Ezután egy kis birkózás veszi kezdetét, ahol nem sikerült zöld ágra vergődnünk – mindenesetre valószínű, hogy a földre kéne teperni a derék négylábút...

BRONCO RIDING: musztánglovaglás. Igaz hogy a címképernyőn lévő állatot Darwin apánk inkább "bölény" néven definiálta volna, de azért a játékban mégiscsak egy musztáng lesz a főszereplő – pontosabban alszereplő, ugyanis kezdetben alattunk tartózkodik. Ez az állapot csak átmeneti, mert minden tőle telhetőt elkövet azért, hogy ledobjon minket a hátáról.



STAGECOACH RESCUE: az utolsó számban "igazi" vadnyugati izgalmak köszöntenek be. Toll-buhin, az ipiapacs törzsfőnök hatalmába kerített egy postakocsit és most a tetejéről mindenféle tárgyakat szór az utána vágtató hősre (ezek mi volnánk). A tárgyakban ugyan nem esünk hasra, viszont csökken az energiánk (bal alsó sarok). Egy kis joystick-gyilkolás (gyors jobbra/balra rángatás) segítségével előbb utol kell érnünk a kocsit. Miután mögé értünk, a 'fel' segítségével felmászhatunk a kocsi tetejére és vérfagyasztó ökölharcot kezdhetünk az indiánnal. Néhány nagyobb maflás után az egyik fél ülve marad – amelyiknek előbb fogyott el az energiája.

A **RODEO GAMES** természetesen Amigára is elkészült. Körülbelül ugyanazokat tudjuk elmondani róla, mint a C-64-változatról: bármely pszichológus – rövid töprengés után – egész biztosan heveny elmezavarodottságnak diagnosztizálná...

War in the Middle Earth



Tolkien mester minden bizonnyal a játékprogramozók egyik legjobb alapanyagszállítója. Nemcsak a **Melbourne House** által forgalmazott játékokra gondolunk (nekik van szerződésük a *Tolkien*-témák feldolgozására), mert az író fantáziájában létező és egymással csatázó élőlények (hobbitok, elfek, varázslók és egyéb képződmények) már számos adventure-játék főszereplői voltak. A **Melbourne House** már több ízben nagy sikert könyvelhetett el egy-egy ilyen téma feldolgozásával (**THE HOBBIT** és a **LORDS OF THE RINGS I-III.**) – talán úgy gondolták, hogy mostanában is ideje volna valamilyen üzleti sikert hozó dologgal előállniuk. **A WAR IN MIDDLE EARTH** *Tolkien* már-már klasszikusnak számító regénytrilógiájának, *A Gyűrűk Urá*nak a történetén alapul. A kivitelező cég neve – **Maelstrom** – valószínűleg már sokaknak ismerősen csenghet: ez a név ugyanis egy *Mike Singleton* nevű urat takar, aki a **THE LORDS OF MIDNIGHT**, **DOOMDARK'S REVENGE** és **DARK SCEPTRE** című programjaival már örökre beírta magát a játékprogramok "történelmébe". A **WAR IN THE MIDDLE EARTH** is meglehetősen szokatlan kivitelezésű, leginkább a stratégiai programok kategóriájába sorolhatnánk be.

Az alaptörténet természetesen ismét a *Gyűrű* körül bonyolódik. Sok-sok évvel ezelőtt *Sauron*, a hatalmas gonosz hadúr Middle Earth elfjeivel 19 mágikus gyűrűt csináltatott, a *Hatalom Gyűrűi*t, azonban a leghatalmasabbat, az *Egyetlen Gyűrűt* megtartotta magának. Ez a gyűrű azonban egy csata zűrzavarában elveszett... Évekkel később két hobbit a közeli folyó mellett játszadozva megtalálta – az egyiket megölték, a másikat megmérgezték. A *Gyűrű* ezután *Gollum*-hoz került, aki zálogba adta egy másik hobbitnak, bizonyos *Bilbo Baggins*-nek, amíg megszerzi a sárkánykirály kincsét a barlangjából. *Gandalf*, a hatalmas varázsló felismerte, hogy ez a gyűrű az a bizonyos *Egyetlen Gyűrű*, és közölte, hogy azonnal el kell pusztítani. Ez csak úgy lehetséges, ha valaki elviszi és bedobja a *Végzet Hegyé*nek szakadékába. A feladat végrehajtására *Frodo Baggins*t, a *Völgy* egyik leghíresebb kalandorát, *Bilbo* unokaöccsét szemelték ki. A küldetésére – többek között – elkísérte még három hobbit (*Sam*, *Merry* és *Pippin*), *Aragorn*, a ranger, a *Gondor* városából származó *Boromir*, *Legolas*, *Gimli*, a dwarf és *Gandalf*, a *Nagy Fehér Varázsló* – meg természetesen azok a csapatok, amelyeknek a fent nevezett urak a parancsnokai. A küldetésről viszont hírt kapott *Sauron* is, aki azonnal elindította trollokból és orkokból álló seregeit, hogy mindenáron megakadályozza a terv végrehajtását – végső soron pedig megpróbálja visszaszerezni a hatalmának zálogául szolgáló *Gyűrűt*. Itt kapcsolódunk be a játékba.

A címképernyő után néhány indítási paramétert állíthatunk be:

- az '**1**' (CHANGE KEYS) megnyomása után az irányító billentyűket definiálhatjuk át (alapállapotban '**O**'/'**P**'/'**Q**'/'**A**'/'**SPACE**' vagy PORT2-joystick). Az '**R**' billentyű mutatja meg, hogy kinél van pillanatnyilag a *Gyűrű*, a '←' megnyomásával menekülni tudunk.
- a '**2**' (LEVEL) használatával a szintet állíthatjuk be 1 – 15 között. Az érvényes beállítás a jobb alsó sarokban a LEVEL felirat mellett látható.
- a játék a '**3**' (PLAY GAME) megnyomásával indítható el. Betöltődik a főprogram.

A játék *Middle Earth* földjén játszódik, a játék ennek a nagy méretű térképével jelentkezik be. A bal oldalon lévő elkülönített részen a program néhány extra funkciója kapott helyet:

- A **FILE** választása után játékállást menthetünk (LOAD GAME) vagy tölthetünk vissza (SAVE GAME). Nevet nem kell megadnunk, mert a program mindig csak egy kimentett állást vesz érvényesnek. A BASIC választásával kilőhetjük a programot, a RETURN-nel visszatérhetünk a játékhoz.
- **MEMO** választásával jelentés kérhetünk, ami az alsó sorban fog megjelenni. Ha ez a funkció nem használható, NOTHING TO REPORT feliratot láthatunk.
- **TIME** segítségével az alsó sorban az időt vizsgálhatjuk – római számokkal...

Robocop

C64

A lemezes verzió első szintjén a HIGH SCORE táblába írjuk be: SUEDEHEAD. Újraindításkor a Level 2 töltése kezdődik. A Level 2 HIGH SCORE táblában ugyancsak elkövethetjük ezt a trükköt: DISAPOINTED, s a Level 3 fog betöltődni. CARTRIDGE-zsel letört kazettás ill. lemezes verziók esetén ezt a módszert nem javasoljuk, mivel a kifagyás nevű esemény történhet.

War in the Middle Earth C64

Egy ujjat mozgathatunk a joystick-kel es egy adott helyen a 'tűz' gombot megnyomva, a program a képernyőn kinagyítva jeleníti meg a kiválasztott területet. A kurzor ilyenkor nagyító alakúra változik és segítségével tudjuk megvizsgálni a terepen levő egyes egységeket. A bal felső sarokban (LOCATION) láthatjuk szélességi és hosszúsági fokokkal meghatározva, hogy pillanatnyilag a főtérkép melyik része van kinagyítva a képernyőn. Természetesen a nagyított részt is ide-oda scrolloztathatjuk.



A térkép jelölései valószínűleg mindenki számára egyértelműek. Az egyes csapatokat pajzsok jelzik. Megjegyzendő, hogy egy pajzs a játék kezdetén nem csak egy csapatot, hanem négyet-ötöt is jelölhet, amely valamelyik társunk parancsnoksága alatt áll. Ha a nagyítót egy ilyen pajzsra mozgatjuk, a képernyő alján egy ablak nyílik, amelyben információkat kaphatunk a csapatról:

Ha az első sorban egy név látható, akkor a csapat valamelyik társunk parancsnoksága alatt lévő csapatok főserege. Ha **A COMPANY OF** ... felirat van itt, akkor ez egy, az egyik társunknak alárendelt csapat. A felirat tartalmazza, hogy hány személy van az alegységben, valamint azok milyen fajtához tartoznak (emberek, elfek, stb.)
A **GOING TO** ... felirat mutatja szélességi és hosszúsági fokok szerint, hogy az egységnek mi volt utolsó célpontnak megadva. Célnak lehet meghatározni pl. egy várost, de ez lehet csak egy bizonyos pont is.
A következő néhány sorba a csapatban lévő személyek harcértékéről kaphatunk jellemzést:

ENERGETIC:	energikusság
DETERMINED:	elszántság
STEADFAST:	állóképesség
VIRTUOUS:	virtuozitás
BRAVE:	ügyesség
STRONG:	erő.

Az egyes tulajdonságokhoz tartozó jelzők a következőek lehetnek:

NOT VERY:	nem nagyon
SOMEWHAT:	valamennyire
FAIRLY:	eléggé
VERY:	nagyon.

A játék kezdetekor a segítőtársaink alá rendelt csapatok együtt vannak. Ha egy ilyen egységet jelző pajzsra mozgatjuk a nagyítót, a 'tűz' gomb **egyszeri** megnyomása után (a nagyító eltűnik) a joystick függőleges irányú mozgatásával végignézhetjük, hogy milyen csapatok vannak ide beosztva. Mivel parancsokat (ld. később) az egy parancsnokság alá összevont csapatoknak egyszerre illetve mindegyiknek külön-külön is adhatunk, az egyedi parancsnál a program azt a csapatot veszi aktuálisnak, amelynek információs kártyája éppen a képernyőn van.

CARTRIDGE örökélet POKE-ok

Attack of the Mutant Camels: POKE 10257,165: POKE 11018,165
Breakthru: POKE 6553,173
Brian Bloodaxe: POKE 38270,165
Bubble Bobble: POKE 1240,189
Crystal Castles: POKE 41624,165
Dropzone: POKE 3060,173
Elidon: POKE 2831,173: POKE 3849,173
Firelord: POKE 5721,173: POKE 62302,173
Herbert's Dummy Run: POKE 4472,165: POKE 4764,165: POKE 11334,165
Starquake: POKE 12820,165: POKE 62786,181
Super Pipeline II.: POKE 33106,173
Super Zaxxon: POKE 44765,165

A 'tűz' gomb újbóli megnyomása után adhatunk ki parancsokat. Mindenekelőtt a parancs formáját kell kiválasztanunk:

- RETURN választásával visszatérhetünk a játékhoz.
- SET TO DESTINATION segítségével egy helyet határozhatunk meg ahová a csapat(ok)nak mennie kell. Célnak választhatunk egy várost, vagy akár egy bizonyos pozíciót is. Ha ezt a parancsot választjuk, meg kell határoznunk azt is, hogy a célpont meghatározása a parancsnokság alá tartozó összes csapatnak (EVERYONE) vagy csak az aktuális csapatnak (INDIVIDUAL) szól. Az előbbi választásával a parancsnokság továbbra is együtt mozog, az utóbbinál az aktuális csapat elválik a többiektől és egyedül halad tovább. Ezután ismét a térkép jelenik meg, és az X alakú kurzorral meg kell határoznunk azt a helyet (várost), ahová a csapatnak mennie kell.
- SET TO JOIN választásával tudjuk az adott csapatot egy másiknak alárendelni, azaz egyesíthetjük egy másik csapattal. A cél meghatározásához hasonló módszerrel egy másik csapatot (pajzsot) kell meghatároznunk.
- SET TO FOLLOW parancs azt eredményezi, hogy a csapat követni fogja a célpontul kijelölt másikat.

Mint már említettük, a játék célja a *Gyűrű* eljuttatása a *Végzet Hegyére* – ezenközben természetesen meg kell védenünk *Sauron* csapataitól is. A *Gyűrűt* tehát célszerű mindig olyan szereplőnél tartani, aki parancsnoksága alatt sok erős csapatot mozgat együtt. A *Gyűrűt* egyébként bármikor átadhatjuk egy másik szereplőnek is, ha a nevét kiválasztjuk az '**R**' billentyű megnyomása után megjelenő listából (a *Gyűrű* mindig a fehérrel jelölt személynél van – kezdetben *Frodo*-nál).

Ha valamelyik csapatunk beleütközik *Sauron* egyik egységébe, akkor harc alakul ki. Ez némileg kaotikus dolog (különösen akkor, ha nagyobb csapatokról van szó), mert a csapatok **minden tagja** külön-külön harcol. Ez azt jelenti, hogy minden egyes személynek külön meg kell adnunk, hogy pontosan kit támadjon – különben nem csinál semmit és egy arra járó ork esetleg szépen leméászárolja. Természetesen egy ellenfelet akár több katonánkkal is támadhatunk – így gyorsabban érünk el eredményt. *Sauron* emberei közül különösen kellemetlen figurák a varázslók, akik nem átallanak néha 80-100 emberünket is a másvilágra küldeni. Ezeket mindig támadjuk legalább 5-6 harcossal egyszerre – vagy meneküljünk.

Mivel a **WAR IN MIDDLE EARTH** alapvetően stratégiai játék, nem tudunk lépésről-lépésre receptet adni a teljesítéséhez – ez már a játékos ügyességén múlik. Mindenesetre elmondható, hogy a játék elég lassú és a csatajelenetek irányítása egy kissé körülményes – sőt néha igazságtalan. Aki mindezeken túl tudja tenni magát, egy ideig elég jól fog szórakozni rajta.

Bár a játéknak Amiga-verziója is létezik, ezt most nem ismertettük a C-64-változattal egy kalap alatt. Tettük ezt azon költői okból kifolyólag, hogy ez a 64-es változattal mindössze a címében és a szereplőiben egyezik meg. Az Amiga-verzió inkább egyfajta keveréke a stratégiának és az arcade/adventure-nek (ide-oda kell mászkálnunk, tárgyakat vehetünk fel, stb.). Egyébként ez a program fantasztikusan jól sikerült: kiváló grafikával és háttérzenével, mulatságos, animált szereplőkkel – a nagyközönség számára lényegesen élvezhetőbb mint a 64-es változat.

Rollerboard — C64

Az örökélet beviteléhez először is RESET, majd POKE 51038,165, ezután pedig SYS 32777 a folytatáshoz.

The Sentinel — C64

Az örökélet bevitelét könnyűszerrel leküzdhetjük. RESET, majd POKE 6679,173: POKE 8512,10, ezután pedig SYS 16128 és már vissza is érkeztünk...

SkyJet — C64

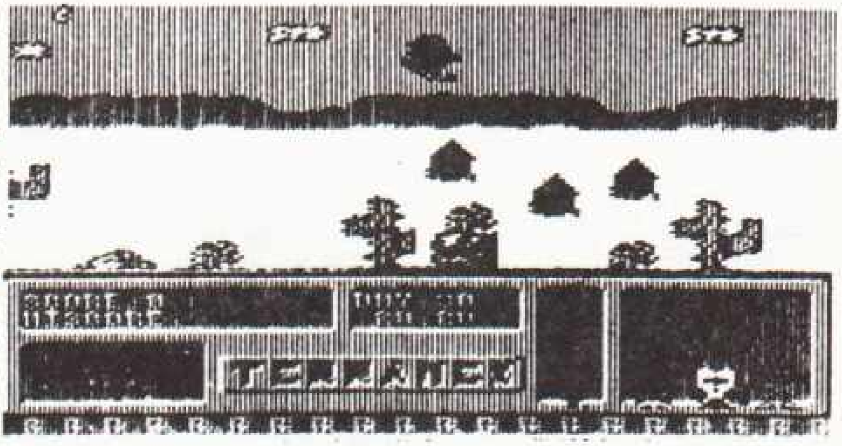
A játékban átdefiniálhatjuk a helikopterek méretét. RESET, majd POKE 53271,1: POKE 53277,0, vagy POKE 532711: POKE 53277,1. Az újraindítás a SYS 29350 utasítással lehetséges.

Slug — C64

Az örökélet beviteléhez semmi mást nem kell tennünk, mint RESET, POKE 9420,44: POKE 6658,44: POKE 4620,0-7 (próbáljuk ki!). Az újraindítás a SYS 11619 paranccsal oldható meg.

10 Terramex C64

A **Quicksilva** cég **TERRAMEX** című programja ugyan nem tartozik a legújabb programok közé ('88 elején jelent meg), mindenesetre úgy gondoltuk, hogy jónéhány játékosnak meggyűlt vele a baja – tehát a karácsonyi tökös-mákosba befér egy leírás róla (**Oldies but goldies** – **CoVboy**). A kerettörténet szerint egy ronda nagy aszteroida tart pontosan a Föld felé. Ha esetleg ideérne, akkor puff! – és 1.75 valamint olvasók híján már nem is jelenik meg többet a **CoV**. Pánikra azonban semmi ok: az emberiség leghíresebb tudósa, **Albert Eyestrain** rendelkezésünkre áll. A professzorral kapcsolatos reményeknek ugyan van két kis szépséghibája is: egyrészt senki sem tudja, hogy pillanatnyilag hol tartózkodik a jeles férfiú, másrészt meg egyáltalán mire lenne szüksége az aszteroida elhárításához. 5 különböző országból érkezik egy-egy bátor felfedező a nehéz feladatra: **FORTISQUE-SMITHE** képviseli a jó öreg Angliát, **HERR KRUSCHE** jött Németországból, **WU PONG** versenyez kínai színekben, **BIG JOHN CAINE** az amerikai trapperek jeles tagja, míg Franciaország **HENRI BEAUCOP**-t küldte. Közülük kell kiválasztanunk, hogy melyikkel akarjuk a küldetést játszani. Némi töltögetés után a játék egy képernyővel jelentkezik be, amelyen a kezelő billentyűket láthatjuk: a 'tűz' gomb megnyomására indul a játék, amelyben a 'Z'/'X'/'P'/'L' mozoghatunk balra/jobbra/fel/le, a '**SPACE**' az ugrás – ennél azért egy PORT2-be dugott joystick lényegesen praktikusabb megoldás.



A képernyő felső részén látható a játéktér, alul pedig néhány információ kapott helyet. A SCORE és HISCORE felirat megfejtése valószínűleg senkit sem állít komolyabb problémák elé. Az alatta lévő ablakban látható figurák mutatják életeink számát. Egyet elvesztünk, ha víz cseppen a nyakunkba, nagyon magasról pottyanunk le (ernyő nélkül) vagy valamilyen élőlénnyel összeütközünk. Az alsó rész közepén látható a meteor megérkezéséig hátralévő idő (kezdetben 30 nap), ami kissé gyorsan fogy. Alatta látható becses személyünk, kezében az aktuális tárggyal, melette pedig a hordárok, akik eddig felvett tárgyainkat cipelik utánunk. Ha már van a kezünkben egy tárgy és újat veszünk fel, akkor az eddig kezünkben lévő átkerül a bal oldali hordár fejére. Természetesen a későbbiekben még használhatjuk ezt a tárgyat: a hordárok (azaz a felvett tárgyaink) között az '**1**'/'**2**' billentyűk segítségével lapozgathatunk ide-oda. A kezünkben lévő tárgyat a bal oldali hordár fején lévővel az '**S**' billentyű segítségével cserélhetjük fel. Fontos szerepe van még a '**T**' billentyűnek: ha valamilyen problémával kerülunk szembe, ennek segítségével gondolkodhatunk egy kicsit – főhősünk megvakarja a fejét, s ha rájött a megoldásra, megjelenik a feje felett az a tárgy, amelyre szükség lenne (persze, nem mindig csak ez a megoldás, néha más út is lehetséges). Ha nem találja a megoldást (vagy magát a problémát), tanácstalanul megcsóválja a fejét. Ugyanilyen fejcsóválást eredményez, ha valami marhaságot csinálunk vagy szakadékba akarunk lépni. A szakadékos fejcsóválás néha leküzdhető azzal, ha a 'tűz' gombot lenyomva tartjuk (hősünk elkezd ugrálni), majd a joystick-et a kívánt irányba húzzuk.

A küldetés addig tart, míg mindhárom életünk el nem fogy (ilyenkor megszemlélhetjük a Földbe csapódó aszteroidát is) vagy el nem visszük az ördögi gépezet előállításához szükséges 6 tárgyat Eyestrain professzornak. No, akkor kezdődhet is a játék...

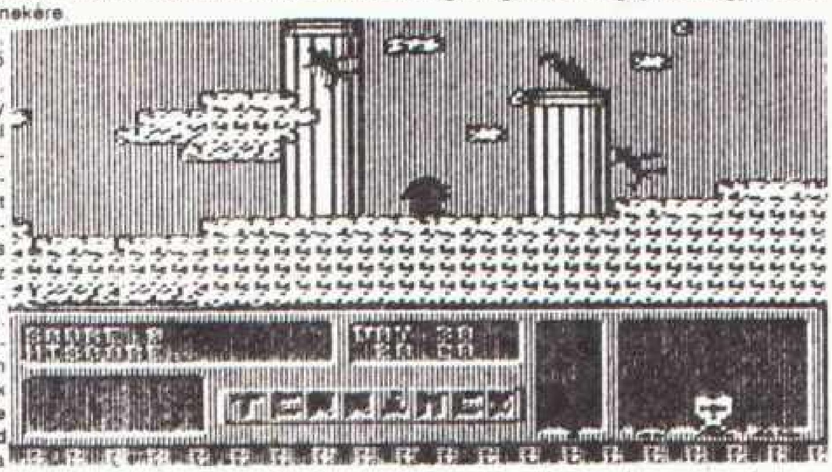
A játék elindítása után egy pusztában találjuk magunkat. A táj kies egyhangúságát csak itt-ott töri meg egy-két-három benszülött kunyhó nádfedeles teteje, előtérben némi szúrós növényzetek találhatóak (ezeket akár kaktusznak is nevezhetnénk), amelyeket dinamikusan egészítenek ki a háttérben látható erdőkkel, csobogó patakokkal és egyéb természeti képződményekkel borított lankás dombok, mintha mi sem tudnának arról, hogy ez itt tulajdonképpen egy kies puszta (**Úristen, micsoda dagályos stílus**...! – **CoVboy**). Mihelyt megpillantjuk magunkat a bal oldalon, azonnal rádöbbenünk, hogy a tájleíró költészet bársonyos hullámairól célszerű lenne átevezni a "játékleírás" nevű irodalmi ág dühöngő óceánjára. Miután ez megtörtént, vegyük magunkhoz a képernyő közepén látható porszívót. Amíg odaballagunk nem árt, ha szemügyre vesszük az előtte található kőrakást. Ennek mélyén ugyanis egy kígyó kucorog, ami időnként kikukkant a nagyvilágba és megmarja az útjába akadó homo sapienseket. Ezt elkerülendő várjuk meg, míg visszabújik a helyére, majd villámgyorsan ugorjuk át a kőrakást és már meg is szereztük a porszívót. Úgy tűnik egy exportból visszamaradt példányhoz van szerencsénk, mert apró gyártási hibából kifolyólag nem szívja, hanem fújja a port. Ez nekünk kapóra jön, mert szinte szárnyakat ad vágyainknak: repülünk. A repkedéssel azért vigyázzunk, mert a légtér nem egészen üres: itt repked az "Élet az ember előtt" című könyv egyik melléklete, valamilyen őshüllő. A vele való találkozást mellőzve repüljünk el felfelé.

Egy oszlopcsarnok aljába érkezünk, ami valószínűleg előregyártott elemekből épült, mert kissé beázik, csepeg a víz felülről. A mosdást hagyjuk egy másik időpontra, egyébként megszabadulunk egy életünktől. Szálljunk a bal oldali párkány fölé, majd az 'S' billentyű megnyomásával tegyük a porszívót a poggyászba. Sétáljunk el balra. A szoba közepén egy hordó hívogató alakja rajzolódik ki, meg kell szereznünk. Ne sokáig ácsorogjunk egy helyben, mert egy idő után megjelenik a startpályáról megismert őshüllő barátunk és lever minket. Ugorjunk lejjebb egy lépcsőfokot. Hősünk elkezdi csóválni a fejét, nem akar tovább menni. Nyomjuk meg a 'fel' gombot, majd vele együtt a balra gombot és már át is ugrottunk a hordóhoz. Ez egy lőporos hordó. Bár a (h)idegháború évei már elmúltak, azért nem árt a biztonság kedvéért magunkkal vinnünk (legfeljebb nem gyújtunk pipára). Sétáljunk tovább a palló végéig és onnan ugorjunk el balra. A hegyoldalra pottyanunk, amelyről leballagva és továbbhaladva jobbra ismét a starthelyen találhatjuk magunkat. Vegyük elő jól bevált porszívónkat és repüljünk megint felfelé. Most a jobb oldalon kell leszállnunk. Az oszlop tetején egy kazetta látható, ami roppantul megnyeri a tetszésünket. Ezt azzal fejezzük ki, hogy felmászunk érte és magunkévá tesszük (no nem **úgy**!), majd lemászás után folytatjuk utunkat jobbra.

Itt egy irattekercs vár arra, hogy elhelyezzük a poggyászunkba és már robogunk is tovább – a változatosság kedvéért – jobbra. Az oszlop aljában egy botszerű dolgot találunk, amiről később kiderül, hogy egy ezüstrúd inkognitóban. Az inkognitója nem gátol meg bennünket abban, hogy magunkkal vigyük. Gondolván a holnapra, másszunk vissza a felső útra és ott menjünk tovább jobbra. A szakadékot átugorva felvehetjük az egykerekű kerékpárt. Továbbhaladva az egyik oszlop tetején megpillanthatjuk az esernyőt. Trópusokon nélkülözhetetlen eme szerszám mi se hagyjuk hát itt. Talán egyedül is sikerül ördögi ügyességgel kiszámítanunk a két ősgyík mozgását...

A következő helyszínen azonban kellemetlen meglepetés vár minket: elfogyott az út, egy hatalmas szakadék meredezik előttünk. Széléről lepillantva láthatjuk, hogy az aljából ott vigyorog ránk a jó öreg Gravitáció bácsi és unokaöccse, a 10 m/s gyorsulás. Forduljunk vissza tehát és menjünk vissza odáig, ahol az ezüstrudat felvettük. Itt egy lyuk tátong a talaj alsó részén, amelyet most közlekedési célokra fogunk alkalmazni. Ha jól belegondolunk, a nálunk lévő ernyő nemcsak es-, hanem ejtőernyőként is funkcionálhat. Tegyünk egy póbát vele, kaparintsuk kézbe (nem kell, azt vettük fel utoljára, a kezünkben van)... S lőn csoda: sértetlenül lelebegünk egy szinttel lejjebb.

Itt azonnal a szemünkbe ötlik egy furulya, amit magunkhoz is veszünk: hősünk – úgy tűnik – beiratkozhatna a londoni (párizsi, pekingi, stb.) filharmonikusokhoz is, mert őrült dallamokat csal elő belőle. Mire szolgálhat eme zeneszerszám? Afrikában általában kígyót szokás vele bűvölni, keressünk hát mi is valami bűvölnivalót... Továbbhaladva jobbra meg is találjuk keresett célunkat: két kígyó tekereg a földön. Ha a furulya van a kezünkben, vad dallamokat hallatva sértetlenül átmehetünk közöttük, de ha nem a furulya az aktuális tárgy egyikük azonnal a nyakunkra tekeredik, minekfolytán egy élettel kevesebbel nézünk a jövő eseményei elé. Menjünk tovább jobbra, ahol a szoba végén egy piros labda vonja magára a figyelmünket – a felvétel erejéig. A szoba közepén egy kút látható. A bátor felfedező ismérve az, hogy szeret mindig a dolgok mélyére látni: nézzünk be tehát mi is a kútba. Az 'ugrás' gombot megnyomva egy kötélen találjuk magunkat, amelyen lemászhatunk a kút fenekére.



Induljunk el balra, de vigyázzunk a kőrakásnál, ahol egy újabb kígyó nézeget kifelé. A következő szoba után egy újabb tárgy ötlik a szemünkbe, amiről első látásra nem lehet megállapítani, hogy mi lehet, mindenesetre nem árt ha magunkkal visszük (később esetleg kiderül, hogy rakétapisztoly). Haladjunk tovább balra és vegyük fel a szoba végén a kis hordót, amelyben lőpor van. Most már két lőporos hordónk van. Ezután térjünk vissza oda, ahol leereszkedtünk a kút fenekére és menjünk tovább jobbra. Már megint elfogyott az út! Valószínűleg ismét az esernyővel kell leereszkednünk... Vegyük tehát kézbe és induljunk el. Hm, hát ez kellemetlen: elefántcsapdába pottyantunk és elvesztettük egy életünket. Talán mégsem az esernyőt kellet volna használni... Kutatgassunk egy kicsit a poggyászunkban, amíg a kezünkbe nem kerül a kazetta. Ezen valószínűleg **Simon and Garfunkel** "Híd a zavaros víz felett" című száma található, mert a kazetta kicsiny "Csináld magad"-típusú hídépítő-felszerelésként üzemel. Bár zavaros víz nem áll rendelkezésünkre, azért így is kitűnően ellátja feladatát: amikor elindulunk, híd épül előttünk. Miután biztonságosan átkeltünk, haladjunk tovább jobbra.

Egy kígyóveremhez értünk. Kígyóügyekben illetékes tárgyunk a furulya: ha ez van a kezünkben, felugorhatunk a verem felett kifeszített kötélre és átsétálhatunk rajta. Ha nem a furulya van nálunk, szépen belepottyanunk a verembe, ahonnan kijönni csak úgy lehet, ha egy derék kígyó barátságosan ránktekeredik és elvesztjük egy életünket. Haladjunk tovább jobbra. A következő szoba után egy ugrószőnyeget pillanthatunk meg, amire ráugorva felrepülünk egy szintet. Itt vegyük fel a fújtatót és a tűt. A másik oldalon Istenke egy rendkívül csúnya teremtményét van szerencsénk látni, amint kultikus mozgásokat végez. Vegyük a kezbe a furulyát és ugorjunk át hozzá, úgy, hogy ne érjünk hozzá (különben elvész egy életünk). A furulya úgy látszik nemcsak a kígyókra van nevelő hatással, mert az alsó régiókból egy kötél emelkedik fel hozzánk. Ugorjunk rá és ereszkedjünk le rajta. Menjünk vissza addig a helyszínig, ahol leereszkedtünk a kútba és a kötélen másszunk vissza a napvilágra.

Miután kikecmeregtünk a kútból induljunk el jobbra, addig míg egy meredek sziklafal el nem zárja a továbbjutás lehetőségét. A sziklafal aljában egy korszerű **Montgolfier V1.0** márkájú, légiutazás céljára szolgáló eszköz látható, amit a matyó néphagyomány léghajó néven szokott emlegetni. A léghajó egyenlőre még nem üzemképes, viszont a slusszkulcsként is üzemelő fújtató segítségével mozgásra bírhatjuk és már szárnyalhatunk is felfelé. Nyomjuk a 'jobbra' gombot folyamatosan, hogy felérve a hegytető felett álljunk meg. Miután a fújtatót visszaraktuk a poggyászba, a léghajó leereszkedik a földre és mi elindulhatunk jobbra. A következő helyszínen két korong hever a földön. A két korong tulajdonképpen sugárvédő felszerelés, nélkülük esetleg elhalálozn ánk később a labóratórium sugárfertőzött területén. Bár teherhordó négereink vállára lassan olyan terhek nehezednek, mint az apartheid-rendszerekben, vegyük fel aézrt ezeket is. Az út – eddigi jó szokása szerint – megint elfogyott, egy szakadék szélén állunk. Vegyük kezünkbe az esernyőt és ereszkedjünk le. Oda érkezünk, ahol a fújtatót és a tűt felvettük. Itt azonban már nincs több dolgunk, ereszkedjünk tovább lefelé.

Továbbhaladva újabb akadály állja utunkat: egy piranháktól nyüzsgő medence, a két oldalán egy-egy kígyófészekkel. A parton viszont ott áll egy kisebb mozsárágyú, ami lehetőséget nyújt arra, hogy az utat úgy folytassuk, mint azt Münchausen báró tette egykoron. Az ágyú előtt egy dinamittal töltött hordó áll, amit az utazás előtt felveszünk. Az ágyúhoz mellékelt használati utasításban az áll, hogy "... vegyük kézbe a robbanóanyaggal töltött hordót, majd üljünk bele...". Robbanóanyagos hordónk három is van: egy kis méretű lőporos, egy nagy méretű lőporos és az imént felvett közepes méretű dinamitos. A kis lőporos illetve a közepes dinamitos hordó használata nem az ideális eredményt hozza (az előbbi a medencébe, az utóbbi pedig a szemben lévő hegyoldalba lő bele minket), ezért a nagy lőporos hordót kell használnunk. Ez pontosan a szemközti párkányig repít el minket. Itt vegyük kézbe az esernyőt és ugorjunk bele az előttünk tátongó lyukba.

Ismét egy barlangban találhatjuk magunkat. Induljunk el jobbra, ahol ismét egy hordóba botlunk. Ebben azonban már nem robbanóanyag van, hanem jóféle müncheni söröcske. Természetesen ne hagyjuk itt kallódni, vegyük magunkhoz (több nincs?!). Sétáljunk vissza az előbbi szobába, majd onnan tovább balra. A tudományok szentélyébe érkeztünk, ahol középen az oltár látható. Ennek a szétverésével kell megszereznünk egy képletet, amelyre később nagy szükségünk lesz. A szétveréshez szolgáló eszköz attól függ, hogy melyik felfedezőt választottuk:

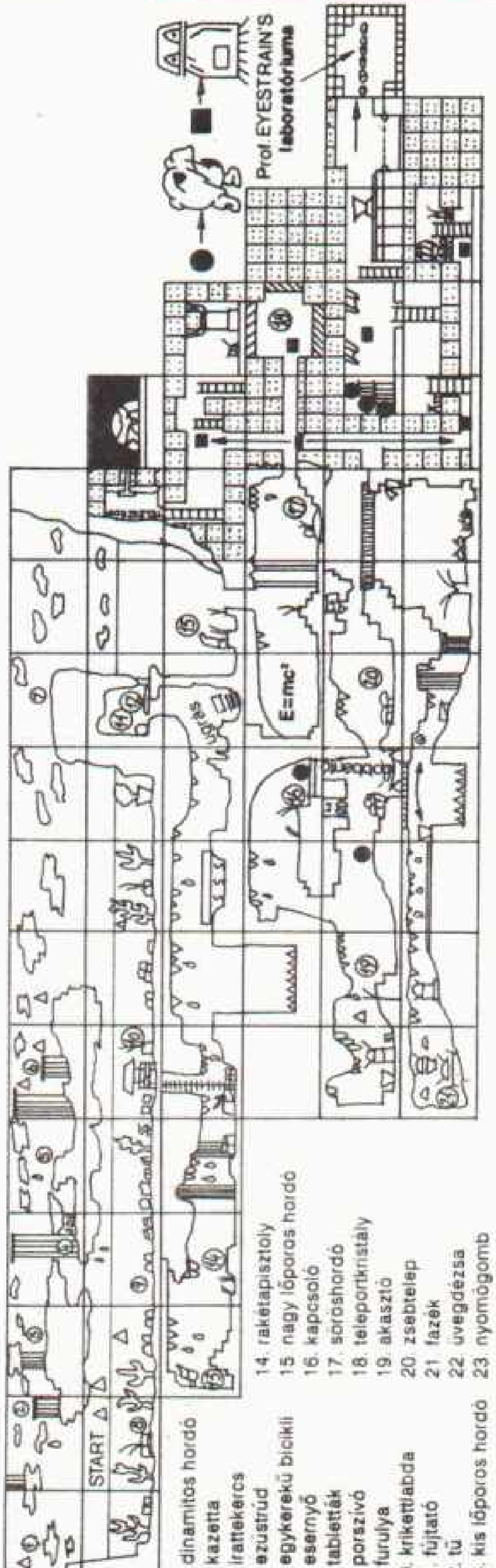
Fortisque-Smith: kiváló angol barátunknak a kút mellett felvett krikettlabdára van szüksége.
Big John Caine: az észak-amerikai trapper a tűvel hajtja végre a feladatot.
Herr Krusche: a bajorok kedvenc italának hordójára van szüksége, amit az imént vettünk fel.
Wu Pong: a rakétapisztollyal rombolja szét az oltárt.
Henry Beaucoup: Párizs neves szülötte az egykerekű bicikli segítségére szorul.

Miután a kezünkben van a megfelelő tárgy, sétáljunk a szoba végére és hősünk már szét is rombolta a célpontot. A magasból a nyakunkba hullik Einstein (pardon – Eyestrain) apánk kiváló felfedezése: E=mc2. Induljunk el jobbra, míg be nem érünk a labóratóriumba. Itt egy lift látható, amit egyenlőre még nem veszünk használatba, hanem tovább haladunk jobbra. A következő szobában súlytalanság uralkodik, ide-oda repkedünk a levegőben. Körülbelül a szoba közepén egy kristály található, amit magunkhoz kell vennünk, majd meg kell kísérelnünk a szoba elhagyását (ez kissé nehézkes, mert mindig visszapattanunk a falról). Miután sikerült kivergődnünk, álljunk rá a liftre és menjünk le egy emeletet vele.

Pulse Warrior C64

Töltsük be a játékot, majd RESET. Ezután POKE 9316,240, végül pedig SYS 2051 és máris végtelen élettel játszhatjuk tovább a játékot.

Terramex C64



Induljunk el balra (csak arra lehet). Itt egy függőhidat találunk, amelyet némileg megviseltek a történelem viharai: kissé romos állapotban van. Ezen csak úgy tudunk biztonságosan átkelni, ha végig ugrálunk (ha csak simán sétálunk egy idő után lepotyogunk a mélybe). Továbbhaladva balra nemsokára megtaláljuk a zsebtelepet. A következő szoba elején egy ugrószőnyeget láthatunk, amelyre ráugorva felrepülhetünk a következő szintre. Itt egy mikrofonhoz hasonlító tárgyat veszünk magunkhoz, amiről idővel kiderül hogy nem mikrofon, hanem egy kapcsoló letört vége. Induljunk tovább balra.

A szoba végén elfogy az út, ismét az esernyő használatára van szükség, amellyel levitorlázunk az alattunk lévő szintre.. Menjünk tovább balra, ahol magunkhoz vehetjük a ruhafogast. A következő szobában egy teleportáló berendezés áll. Melette található egy asztal, amelyre le kell tennünk a teleportálót működésre bíró kristályt. Ha ezután beleugrunk a szerkezetbe, átkerülünk egy másik helyszínre. Menjünk át a balra lévő szobába, ahol egy fazék várja, hogy birtokba vegyük. Miután ez megtörtént, forduljunk vissza és menjünk át a teleporttól jobbra eső szobába. A szoba végén a levegőben egy korong látható, ami egy kapcsoló foglalata. Vegyük kézbe a kapcsolót és ugorjunk fel hozzá. A kapcsoló visszahelyezésével bekapcsoltuk, a következő szobában található helyi érdekű légivasutat. Ez a hangzatos megnevezés egy kosarat takar, ami a szakadék két széle között közlekedik ingajáratban. Álljunk a szakadék peremére és várakozzunk...

Miután átkeltünk haladjunk tovább jobbra, addig amíg találunk egy korongot, ami nem más, mint egy nyomógomb. Miután ezt is magunkhoz vettük térjünk vissza a teleport szobájába (útközben át kell kapcsolnunk a légivasút innenső oldalán lévő kapcsolóját is, hogy vissza tudjunk menni). A teleporthoz érve használjuk ki a szolgáltatásait. Ismét visszakerülünk a laboratórium belsejébe. Menjünk át a balra levő szobában található lifthez. Ezzel menjünk le a legalsó szintre. Az emeleten a sarokban egy üllő látható. A robot kikerülésével menjünk oda és keressük elő a poggyászunkból az ezüstrudat. Hősünk buzgón munkához lát és néhány másodpercnyi kalapálgatás után egy csodaszép ezüstkereszttel ajándékozza meg magát.

Másszunk le a létrán és ballagjunk el a folyosó jobb oldali végén lévő szobába, ahol az emelet sarkában egy üvegdézsa látható. Miután felvettük, menjünk vissza az üllőhöz és miután a létrán felmásztunk, induljunk el jobbra. Egy újabb létra biztat bennünket újabb felmászásra, ne is késlekedjünk. Forduljunk jobbra és a következő szobában belebotlunk a professzor inasába, **Sam Öldökbe**, aki rút szitkokat szór ránk. Ha közelítenénk hozzá, a kettőnk közötti részen lévő őrt álló berendezés elfogyasztaná egy életünket. Vegyük tehát elő az imént kovácsolt ezüstkeresztünket, amivel a csúnya inast elijeszthetjük magunktól és biztonságban továbbhaladhatunk. A következő szobában újabb akadály állja utunkat: egy árok, amelyben lézersugár csapkod. Ide sem tanácsos belepottyani. Az akadály leküzdéséhez most nem a kazettát, hanem az egyenletünket (E = mc2) kell kézbe vennünk, ami csinos kis hidat épít előttünk.

A következő szobában elértünk utunk végcéljához. Ez a professzor dolgozószobája, ahol a kiváló elme éppen idegesen szaladgál ide-oda, mert elfelejtette, hogy ördögi gépezetének elkészítéséhez milyen alkatrészre van még szüksége. Ha valami az eszébe jut, felcsillanó szemmel megáll és a feje felett megjelenik a kívánt tárgy képe. Ilyenkor ezt elő kell szednünk a poggyászból és odavinni neki. A következő tárgyakat kell neki sorban odaadnunk: képlet, ruhafogas, zsebtelep, fazék, nyomógomb, üvegdézsa.

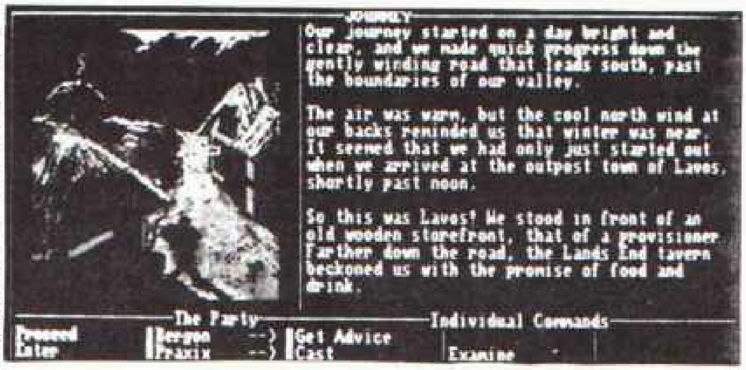
Ezzel teljesítettük a küldetésünket, a professzor el tudja készíteni az ördögi gépezetet. Ez nem más, mint egy hatalmas flipperütő, amely egyetlen csapásával továbbpasszolja a száguldó aszteroidát egy másik galaxis felé.

Kommentár talán nem szükséges az iméntiekhez – azonkívül, hogy Amiga-verzióról nincs tudomásunk (bár az is lehet, hogy tudatlanok vagyunk...)

Saboteur C64

Ahhoz, hogy 255 életünk legyen, tegyük a következőt: RESET, majd POKE 56325,255, ezután pedig SYS 30735 az újraindításhoz.

JOURNEY • Infocom



Az **Infocom** már jó ideje a hagyományos kalandjátékok piacának egyik reprezentánsának számít, bár túl sok kiemelkedő alkotás még nem nagyon fűződött a nevükhöz. Az év elején megjelent **JOURNEY** című programjuk úgy tűnik talán meghozza a rég várt sikert számukra. A játék kivitelezése némileg eltér a hagyományos adventure-játékoknál megszokottól – gyakorlatilag inkább a könyvben megjelenő, ún. "lapozgatós"-kalandjátékokhoz hasonlítható. A kerettörténet meglehetősen szokványos: **Ilyenmegolyan** országon már 5 éve gonosz varázslat ül: elapadtak a folyók és patakok, járványok pusztítanak, stb. (további szörnyűségek a **BACKGROUND** opció választása után tanulmányozhatóak). Mindeme gazságok okozója maga a Gonosz. Egy kis csapat ember már elindult **Lavos** falucskából, hogy megkeresse **Astrix**-et a hatalmas varázslót, a **Felkelő Nap Hegyének Mágusát**. Sajnos erről a csapatról a továbbiakban nem érkezett hír – ki tudja, hová tűntek...? A faluból egy újabb csapat kel útra a mágus megkeresésére, amelynek egyik tagja becses személyünk (**Tag**, a tolvaj). A csapat további tagjai: **Praxix**, az amatőr varázsló, **Bergon**, az ács és **Esher**, a doktor. A csapat egyes tagjait a játék folyamán egyébként három újabb személlyel (egy törpével, egy kalózzal és egy kereskedővel) cserélhetjük fel. Ez utóbbival mindjárt a játék elején találkozunk.

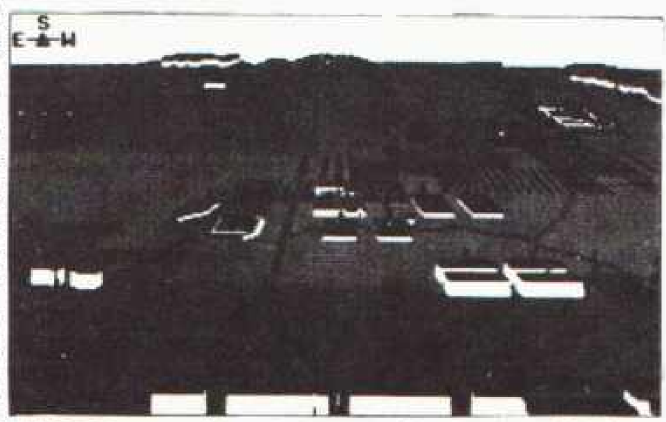
A történet elbeszélése végig **Tag** (vagyis a játékos) szemszögéből történik, azaz egyes szám első személyben. A játék első részében a célunk **Astrix** megtalálása, aki a tudomásunkra hozza, hogy az igen-igen gonosz Gonoszt miféle úton-módon tudjuk legyőzni. Természetesen még addig is számos kalandon fogunk keresztülmenni:

- rablók leselkednek ránk az úton (**Minar** kémtehetsége nélkül a csapdájukba esünk);
- megtaláljuk az előttünk elindult csapat néhány tagját – meglehetősen romos állapotban (már csak a temetés feladata vár ránk). Egyébként később egy kissé őrült hegyiremete is az utunkba akad, akiben **Praxix** felismeri az előző expedíció egyetlen életben maradt tagját...
- egy hatalmas vihar közeledik felénk (ez kellemetlen, mert elázik az **Astrix**-hez vezető utat tartalmazó térképünk, amelyért számos – konvertibilis – aranyat fizettünk ki a helybéli kocsmában);
- a csapat hátul kullogó tagját elrabolják a vízimanók (... vagy valami hasonló képződmények);
- utunkat állja egy sebes sodrású folyó, amely sajnos egy meglehetősen meredek zuhatagba viszi csónakunkat, stb.

Astrix megtalálása után kezdődik a küldetés második része, ő ugyanis közli velünk, hogy a fent említett igen-igen gonosz Gonoszt egyetlen dolog segítségével lelhetjük meg, mégpedig az **Egyetlen Kővel** (**ONE STONE**). Ennek megszerzéséhez először meg kell találnunk a **Négy Követ** (ki hinné 4 db-ból áll), azután a **Két Követ** (ez kettőből) és csak ez után jön az **Egyetlen Kő** megszerzése. Ha mindezzel megvolnánk, már csak a Gonoszt kell legyőznünk...

A **JOURNEY** már megint egy olyan játék, amit nem kimondottan ajánlhatunk **XENON II**-rajongók figyelmébe, viszont a szokatlan kivitelezésű adventure-játékok kedvelőinek kellemes csemege lehet.

WATERLOO • PSS



A **PSS** cég márkajelzése már eddig is védjegynek számított a 8 bites gépekre megjelent stratégiai játékok között. Ugyan még ismertebb programjaival (**TOBRUK**, **BISMARCK**, **BATTLE OF BRITAIN**) sem ért el akkora sikereket, mint egyetlen komolyabb vetélytársa, a **CCS** (**VULCAN**, **ARNHEM**, **DESERT RATS**, stb.), viszont az állandó jelenléte a játékkategória piacán megalapozta a hírnevét. Örömmel üdvözölhetjük a törekvést, hogy manapság már 16 bites gépekre is fejlesztenek: a nyáron jelent meg a **WATERLOO** c. programjuk, amely igazán örvendetes eseménynek számíthat a stratégiai játékok kedvelői között. A név talán elárulhatja, hogy a játék azt az ütközetet dolgozza fel, amelyben az összefogott európai nagyhatalmak 1815-ben döntő győzelmet arattak Napóleon seregei felett.

A játék kivitelezése roppant érdekes, ugyanis teljes mértékben eltér a hagyományos (egy térképen, két dimenzióban játszódó) módszertől: a csatamezőt ugyanis teljesen 3D megvalósításban, perspektivikusan szemlélhetjük. A nézőpontokat a négy világtáj szerint váltogathatjuk. Ez a 3D megjelenítésű módszer nagyon látványos – leginkább a **Rainbird** cég **U.M.S** (**ULTIMATE MILITARY SIMULATOR**) programjában alkalmazott módszerhez hasonlítható.

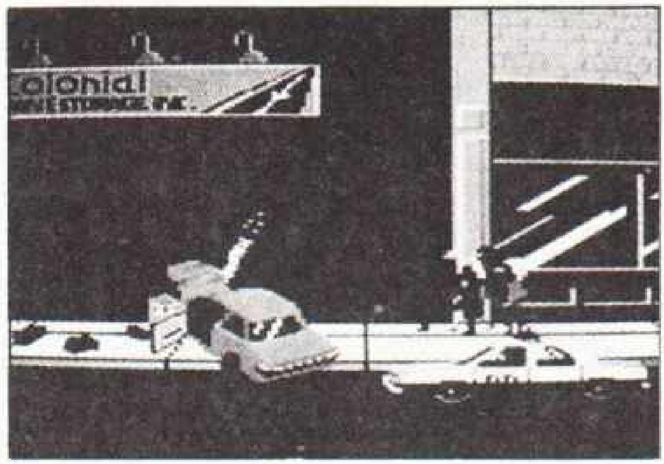
A másik szokatlan dolog a játékban a csapatok irányításának menete: ez ugyanis begépelt, angol nyelvű parancs(sorozat)okkal lehetséges. A parancsokanak 7 alapvető formája létezik, amelyekkel harcba küldhetjük az egységet, utánpótlást szállíthatunk, jelentést kérhetünk az egység állapotáról, újraszervezhetjük az egységet vagy az alatta követendő stratégiát határozhatjuk meg. Tüzérséget is használhatunk, amellyel igazán csak a fél mérföldes távolságon belül lévő egységeknek okozhatunk komoly veszteségeket. A távolabb lévő alakulataink parancsnokaival hírvivők útján tudunk érintkezni (parancsokat küldeni/jelentést kérni).

Bár a játék kezelése a stratégiai játékoknál megszokott formánál jóval bonyolultabb, ennek elsajátításában sokat segít a program a bejelentkezés után. Ugyan a harctéren mozgó csapatok mozgása nincs animálva, mégis a 3D megvalósítás nagyon élvezetessé teszi a játékot. Szívesen látnánk a **PSS**-től újabb, hasonló játékokat a jövőben is.

Vigilante Amiga

A HIGH SCORE táblába írjuk be: GREEN CRYSTAL. Egy új játék indítása után az F1-gyel növelhetjük, míg F8-cal csökkenthetjük életeink számát.

A **Sierra on Line** C-64-en nyitotta meg '85-ben a játékprogramfejlesztést: a **QUEST FOR TIRES** név valószinűleg ismerősen cseng jónéhány (volt) 64-tulajdonosnak. Ez a játék azonban kevés volt ahhoz, hogy gazdaságilag is megalapozza a cég jövőjét a – már akkor is meglehetősen telitett – piacon, tehát a cég vezetői úgy döntöttek, hogy áteveznek a 16-bites gépeken futó programok fejlesztésére. A malmukra hajtotta a vizet az is, hogy időközben megjelent az Amiga, amely minden bizonnyal az egyik legkedveltebb (játék)mikrogépnek igérkezik a közeljövőben. Sierráék úgy gondolták, hogy a nagy robbantást nem a hagyományos játékkategóriákban fogják véghezvinni (ebben minden csontot lerágott a konkurrencia – többször is), hanem a megújuló és egyre nagyobb tért hódító arcade/adventure játékok között. Nem tettek rossz lóra... Különösen azért nem, mert nem **egy** játékprogramot fejlesztettek, hanem sokkal praktikusabb megoldást választottak: készitettek egy játékszerkesztőt. Ebben csak az egyes modulokat kellett cserélgetniük, ami lehetővé tette számukra, hogy rövid idő alatt elképzelhetetlen mennyiségű – "QUEST" megjelöléssel fémjelzett – játékot zúditsanak a piacra (illetve van egy kakukktojás is közöttük, ami nem valamilyen QUEST: a **GOLD RUSH**). Mivel egy játékszerkesztő meglehetősen szük kereteket nyújt, ez a játékhegy meglehetősen egy kaptafára készult, bár ezt a készitők általában elég jól ellensúlyozzák a nagy tömegű szöveggel és eredeti szövegi/képi humorukkal. Sajnos – mivel a játékok kivitelezésénél nem a grafikán volt a hangsúly – az emlitett játékokat csak azok élvezhetik igazán, akik elég jártasak az angol nyelvben.



△ **POLICE QUEST**: hulla a kocsiban

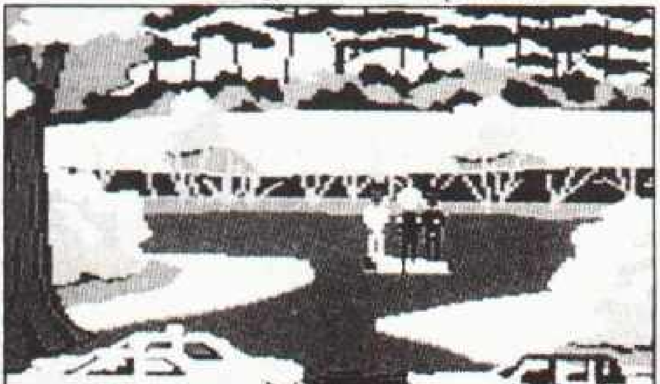
A **Sierra**-játékok használata a hagyományos arcade/adventure módszerrel zajlik: a főhőst a joystick-kel mozgathatjuk a játéktérben, a kulonböző parancsokat pedig a billentyűzetről kell begépelnunk a szokásos adventure (csonkitott angol) nyelven, azaz ige + tárgy formában. A szerkesztő szövegértelmezője is megér egy misét: az egyes programok által "megértett" szavak választéka folyamatosan bővül, nemritkán 10-12.000 szó és szókapcsolat is lehet. Talán mondanunk sem kell, hogy a szövegértelmező szavai bonyolult módon tokenizálva vannak, tehát csak a próbálkozást tudjuk javasolni a szókészlet megismerésére... A szabályok valószinűleg már mindenkinek ismerősek lesznek: a különböző összegyűjtött tárgyainkat a megfelelő helyre (emberhez) kell vinnunk és ott felhasználnunk illetve az egyes konfliktushelyzetekben a megfelelő módon (egyes utalások segitenek ebben) kell viselkednünk.

A sorozatot a **KING'S QUEST** nyitotta meg. Ennek a története a korai középkorban játszódik, a bonyodalmak az ördögi **Mannannan** varázsló gonoszságaiból indulnak ki. A kulisszák – akár a többi középkorban játszódó játéknál – a szokásosak: varázslatokat tanulhatunk és kotyvaszthatunk, nagy harcossá válhatunk, sőt a rabságban vagy varázslat (esetleg mindkettő) alatt szenvedő szép szőke szűzleány sem maradhat el. A **KING'S QUEST**-ből eddig összesen négy epizód jelent meg (Amigán csak a 3. és 4. részt ismerjük), amelyek mind az alaptörténet variációi. Egyébként – megitélésünk szerint – ennek a sorozatnak a tagjai a legnehezebbek a teljesités céljából.

Az igazi kasszasikert valószinűleg a **LEISURE SUIT LARRY** hozta meg a cégnek: ebben egy magányos fiatalembert alakitunk, aki egy amerikai kisvárosban bolyongva keresi élete párját. Az útjába akadó számos hölgy (prostituáltak, házasságszédelgők, stb.) közül természetesen csak egy alkalmas a feladatra – a legutolsó... Mivel a program néhány direkt utalást is tartalmaz bizonyos – hölgyekkel végzendő – dolgokra, egy kis kellemetlenség is van a program elinditásakor: 4 kérdésre kell a helyes választ megadnunk, különben a játék úgy dönt, hogy még fiatalok vagyunk ehhez a dologhoz. Idén nyáron jelent meg a program második része, amely most a tengerparton játszódik. Természetesen itt is szivünk hölgyét kell kiválasztanunk a nőhegyek közül...

A **SPACE QUEST**-sorozat alaptémája némi jóindulattal science fiction-nek is nevezhető, bár ezekben sokkal inkább a humoron van a hangsúly, mint a fantázián. Mindhárom rész tulajdonképpen világsikerű filmek paródiája, tele van a **Csillagok háborúja**, a **Majmok bolygója** és a **Star Trek**-sorozatokra való utalásokkal. A cselekmény a világegyetemet fenyegető idegen lények, a **xenonok** elleni harc körül bonyolódik. Az első részben némi hányattatás után a xenonok központi bázisába kell behatolnunk, amelyet a csillaggenerátor hatástalanitásával meg kell semmisitenünk. A második részben (**VOHAUL'S REVENGE**) a xenonok visszatérnek és a küzdelem folytatódik. A nyár végén jelent meg a sorozat harmadik része, ami az előző kettőhöz hasonló marhaság, viszont ezzel kapcsolatban érdekes felfedezést tehet az, aki egyáltalán hajlandó betölteni egy **Sierra**-játékot: a játékszerkesztőjükre valószinűleg egy "advanced" cimkét ragaszthatunk, mert nagy mértékben tökéletesitették benne a grafikai modult. Mondjuk már éppen ideje volt – most már tényleg úgy néz ki a játék, mint ami Amigára készült, nem pedig egy silány IBM PC-konverzió...

▽ **POLICE QUEST**: egy másik hulla a parkban

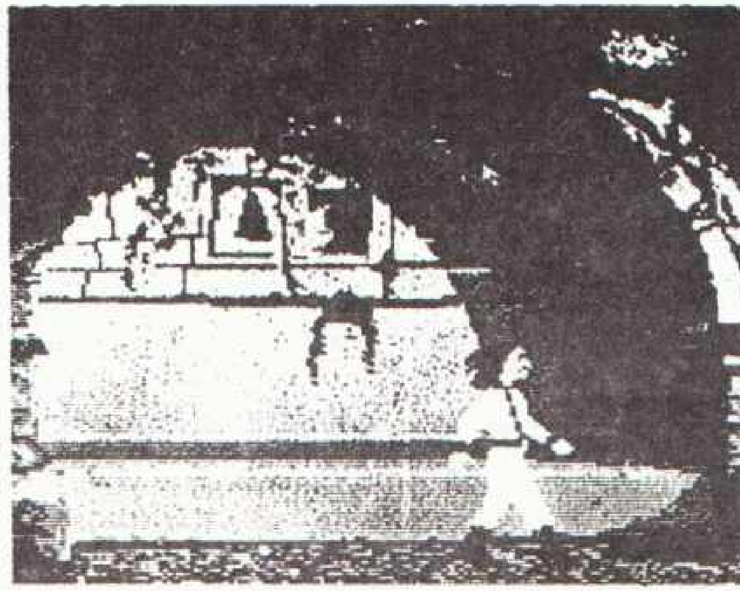


A **POLICE QUEST**-sorozatban a krimik kedvelői lelhetik szórakozásukat: egy egyszerű amerikai utcai zsaru szerepébe élhetjük bele magunkat. Persze itt sem vérfagyasztó horrorra kell számitanunk – a hangulat sokkal inkább a magyar tv által is játszott "**Nagyon különleges ügyosztály**"-sorozat filmjeihez hasonlitható. **Lytton** városa a bűnözés melegágya: az utcákon részeg sofőrök és a közlekedés szabályait semmibevevő hölgyek száguldoznak, virágzik a kábitószerkereskedelem, sőt a gyilkosság is hétköznapi eseménynek számit. A játékos egy fiatal rendőr, **Sonny Bonds** szerepét alakitja, aki nemrég került a rendőrség soraiba és minden vágya, hogy előbb az utcai járőrözésben, majd a kábitószerosztályon is bebizonyitsa rátermettségét. Talán elképzelhető, hogy ebből mi fog kisülni... Híreink szerint nemrég megjelent a sorozat 3. része is, ami meglehetősen meglepő számunkra, ugyanis a 2.-ról ezidáig még nem hallottunk.

Egyelőre ennyit a **Sierra**-játékokról. A tökös-mákos rovatban némi segitséget adunk a **SPACE QUEST**-hez és a **LARRY** 1. részéhez, de az se lepjen meg senkit, ha a **CoV** jövőben megjelenő valamelyik számában leirásokat is közlünk a fentebb emlitett szörnyűségekről...

KRISTAL

A **CoV 1.** számában közölt ismertetőben már ijesztgettük Olvasóinkat azzal, hogy a **KRISTAL**-ról egy teljes leírást is meg fogunk jelentetni. Ez a felemelő (lesújtó) pillanat most érkezett el – mondhatni nincs karácsony **KRISTAL** nélkül. A játék 4 lemezt foglal el, szóval csak az igazán multimilliomosok engedhetik meg, hogy huzamosabb ideig ne formázzák le. A kerettörténetet és az előzményeket az 1. lemezen lévő "mozi"-ban nézhetjük illetve tudhatjuk meg – ez utóbbit csak akkor, ha hallás után is tökéletesen fordítunk angolból. A **Fissionchip** (ők követték el a **KRISTAL**-t) programozói ugyanis a teljes első lemezt digitalizált szöveggel és űrbéli látképekkel pakolták tele. Nekünk sajnos még nincs birtokunkban felsőfokú angol nyelvvizsga, tehát nem próbálkozunk a szöveg fordításával. A bevezető műsorszámot egyébként a 'tűz' gomb megnyomásával átugorhatjuk – a játék kéri a 2. lemezt...



Itt áljunk meg egy szóra: akiknek a **QUARTEX**-féle törés van birtokában, azok még egy külön kalandjátékot is játszhatnak a játék közben. Ez a törés ugyanis – enyhén szólva – nem teljesen tökéletesen sikerült: senki se lepődjön meg azon, ha a képernyőn látható sprite-ok egy kicsit összekeverednek, azaz nem azt a figurát látjuk, aminek ott kéne lennie, hanem mondjuk egy másik sprite valamelyik animációs fázisa villog a helyén. A másik kellemetlenség akkor történik, ha átballagunk egy másik helyszínre: a lemezről esetleg nem az a helyszín töltődik, amelyiknek kéne vagy a program meg sem ismeri azt a lemezt, amit kért. A harmadik (és legfőbb) bosszantó motívum: a program egy idő után fogja magát – és kifagy. Ez utóbbi miatt nem árt gyakran kimentegetni a játékállást...

Bejelentkezés után egy szép kis parkban találjuk magunkat és főhősünk rövid monológját olvashatjuk: **Mi történt a múlt éjszaka? A fejed úgy zúg, mint egy lézerkalapács Kraan bányáiban. Hogy kerültél erre a gyönyörű helyre, egy millió fényévre lakhelyedtől, Zapminolától. Mi történik?**....

Míg barátunk mindezeket előadja, addig szemügyre is vehetjük a képernyőt. A felső részen látható maga a játéktér, az alsó résznek három funkciója van:

- Itt látható az információmező. Ebben van feltüntetve a nálunk lévő pénz (**SKRINGLES**), a fizikai erőnk nagysága (**STRENGTH**) és a pszichikumunk (**PSYCHIC**). A pénzt lejmolással, az erőt a különböző ételként és erősítőként szolgáló tárgyak elfogyasztásával vagy az ellenfelek legyőzésével, míg a pszichikumot jótékony célú adakozással és a **psychosorber** felvételével növelhetjük.
- Itt jelenik meg a nálunk lévő tárgyak listája. Ezekből mindig csak hetet láthatunk egyszerre a képernyőn, az aktuális mindig a bal oldalon lévő tárgy. A tárgyak száma nincs korlátozva. A bal oldalon lévő elkülönített ablaknak fontos funkciója van: ha valamilyen tárgyat találtunk, akkor ebben az ablakban villogva megjelenik a tárgy képe. A tárgyak elhelyezésével kapcsolatban megjegyeznénk, hogy egy részük nem fix pozícióban van, hanem mindig máshol. Ezeket lehet egy kicsit keresgélni.
- Ha valaki szól hozzánk, az 'F1' megnyomása után megjelenik itt az input-sor. Az irányítás hagyományos arcade-adventure módszerrel történik, azaz a figurát a joystick-kel mozgathatjuk és az input sorba begépelt szövegekkel tudunk kommunikálni az utunkba akadó lényekkel. Megjegyzendő, hogy a játék szövegértelmezője nem a szokásos ige + tárgy szerkezetű parancsokat vár, hanem az angol helyesírás szabályainak megfelelő mondatokat (pl. **COULD YOU HELP ME**), amit annak akarunk mondani, akivel éppen beszélgetünk. Információszerzéshez célszerű mindenkinek elmondani az alábbi szövegeket: **Ki vagy/Mi vagy/Mit csinálsz/Mi van nálad/Segíts nekem/Adj pénzt**. Írásjeleket nem kell használni.

A funkcióbillentyűkön további parancsok lettek elhelyezve:

'**F1**': információmező és a tárgyak listája között kapcsol át. Ha valamelyik élőlény megszólít bennünket, és akkor nyomjuk meg, megjelenik a képernyő alján az input sor, azaz a játék átáll szöveg módba. Innen az '**Esc**' billentyűvel tudunk kilépni vagy ha elköszönünk az illetőtől (**BYE**, **SEE YOU**, **SEE YA**, stb.)

'**F2**': valamilyen tárgyat felvenni. Csak akkor használható, ha a tárgy képe a bal alsó sarokban lévő ablakban villog.

'**F3**': visszatérés az űrhajóba, kivéve ha Meltocan vagy Zapminolán vagyunk.

'**F5**': leírás az aktuális tárgyról. Nem árt használni, ha valami új dolgot veszünk fel...

'**F6/F7**': választás a tárgyaink között.

'**F9**': harc, valakit megtámadni. Fegyvertelen embert nem lehet. Ezután vérfagyasztó animált kardpárbaj következik: ha az ellenféltől vereséget szenvedünk, visszakerülünk az űrhajónkba (kivéve **Meltoca** és **Zapminola**). Ha győzünk, folytathatjuk az utunkat és növekszik az erőnk 2 ponttal. Ugyanilyen harcra kerül sor a bolygókon való leszálláskor az őrrel, illetve azokkal a kalózokkal, akik utunk közben belénk kötnek.

'**F10**': használni az aktuális tárgyat.

További két billentyű szolgál a játékállás mentésére és töltésére: a numerikus billentyűzetről a '2' és a '8'.

No, ne is húzzuk tovább az időt, vágjunk bele a megoldás ismertetésébe: Az alábbiakban egy játék menetét fogjuk leírni, az egyes személyekkel folytatott párbeszédek mondatainak fordítását kiemelten jelöljük. Ha egy tárgyat találtunk, akkor a tárgy leírásában szereplő angol szöveg fordítását is megadjuk. Hangsúlyozzuk, hogy ez csak egy egyedi játék – ha valaki elkezd játszani a programmal, akkor **abszolút nem biztos**, hogy a személyek hasonló sorrendben bukkannak fel, a tárgyak ugyanazokon a helyeken lesznek, stb.

Exolon

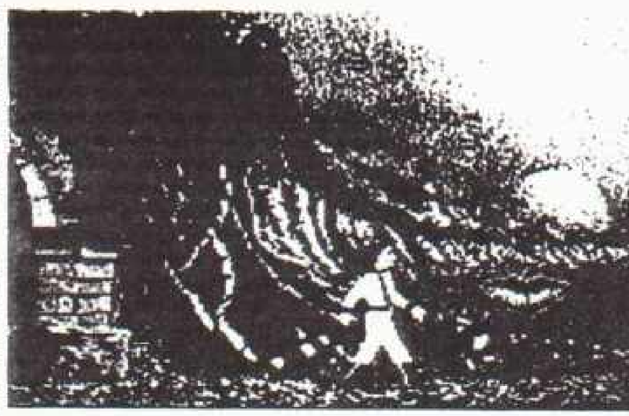
Amiga

A HIGH SCORE táblába írjuk be: AD ASTRA és örökéletűnk lesz.

Ace II.

C64

A HIGH SCORE táblába írjuk be: DUSTY BUG, és sérthetetlenek leszünk.



Induljunk el a starthelytől jobbra. Néhány lépés után egy roppant érdekes természeti képződménybe botlunk bele: egy rúzsos női száj alakú növénybe. Meglehetősen ledér életű dolog lehet, mert **Helló, drágám!** felkiáltással köszönt bennünket. **Hát te ki vagy?** (**WHO ARE YOU**) – érdeklődjünk nála. Bemutatkozik: közli, hogy ő **Luciouslipia**. Ez idáig gyönyörűen hangzik, de azért folytassuk a kérdezősködést: **Mi vagy?** – **Egy csodálatos növény, nemde?** De, valóban az., és **Mit csinálsz?** – **Természetesen virágzom...** Jó akkor most már valami konrétumról is beszélhetnénk: **Mi van nálad?** – **Hmmmmm**... Szóval nincs nálad semmi. Na jó, akkor csak virágozzál tovább. Haladjunk tovább jobbra.

Egy városfalhoz értünk. Nézzünk körbe, mert itt szokott lenni néha egy tárgy (a kapuval szemben, a zöldövezet szélén). Menjünk be a városba. Gyanúnk, hogy **Meltoca** bolygó egyébként zárt elmeosztályként üzemel, mert azok a személyek, akikbe a városban belebotlunk, még véletlenül sem nevezhetőek normálisnak. A személyekkel kapcsolatban megjegyzendő, hogy általában változtatják a helyüket, tehát valószínűleg nem abban a sorrendben találkozunk velük, mint ahogy azt mi leírtuk. Egyes személyeket például meg kell keresnünk – ez akár egy negyed órás sétálásba is beletelhet...

Nézzük a díszpéldányokat:

Larn: Drapp ruhás figura, csípőre tett kézzel
Mit csinálsz? – **Nem mondom meg... az én dolgom**
Mi van nálad? – **Túl bonyolult lenne azt elmagyarázni.**
Hol élsz? – **Itt élek Novalában, a Meltoca bolygón.**
Segíts rajtam! – **Segíts magadon!**
Hát ettől nem lettünk okosabbak...

Sereena: zöldségárusiány a piactéren.
Mit csinálsz? – **Itt árulok a téren.**
Mi van nálad? – **Frandana és Froodle.**
Froodle – **Mennyit tudsz fizetni a Froodle-ért?**
Ha kevés pénzt akarunk fizetni, közli, hogy menjünk a fenébe neki is többe kerül. 5 trallér ellenében megkapjuk a **Froodle**-t. A leírás szerint a **Froodle** hús, zöldség és gyümölcs keveréke, ami nagyon ízletes, bár kinézetre egy agyagdarabra emlékezetet. Ha megesszük (használjuk az 'F10' megnyomásával), 5 ponttal növekszik az erőnk.
A **Frandana** is 5 trallérba kerül. A leírás azt mondja róla, hogy ez egy hosszú, vékony, banán alakú gyümölcs. Olyan az íze, mint a kecskesajtnak. Ha megesszük, +5 erőpont.
Ezután el is köszönhetünk a hölgytől, mert további árut már nem kíván átadni nekünk.

Bendoon: Kiabálva érkezik meg a helyszínre.
Adakozzatok! Adakozzatok! Segítsetek a Neyon háború öreg veteránjának!
Mennyit? – **Amennyit csak tudsz.**
Adjunk neki egyet – a pszichikumunk 5 ponttal növekedett, Bendoon pedig megköszöni a kedvességet.
Mivel ilyen udvarias volt, adjunk neki még egyet.
Nyúlj be a csészémbe és vedd ki a jutalmadat.
Egy fémgolyót kapunk tőle, ami kb. gyermeki ököl nagyságú és lángok látszanak rajta.

Keressük meg a valamelyik beugróban elrejtett jegyet. A leírás szerint ez egy jegy, amire az van írva, hogy **3. Hargon Bank, Hargon űrállomás**.
Ha ez sikerült, keresgéljünk tovább az árkádok alatt, és hamarosan találunk egy kis műanyagdarabot, amely kb. akkora mint egy hitelkártya. Épphogy ki tudjuk olvasni a betűket rajta: **Redhead ... hercegnő ... Hargon**. A hátoldalán hieroglifák vannak.
Továbbmenve az árkádok alatt a következő képernyőre – szintén az árkádok alatt – egy régi tekercset találunk, amelyre **Tin Tinn Abulum** szöveg van ráírva. Folytassuk a kommunikációt az emberekkel:

Boris: Ő a komornyik.
Gyűjtést szervezünk, hogy a hercegnőnek esküvői ajándékot vegyünk. Mennyivel akarsz hozzájárulni.
Mondjuk 1 trallérral.
Megköszöni szépen és közli, hogy mindannyian meg akarják mutatni, mennyire szeretik őt.

Cyril: Egy őrült, barna ruhában, kalapban és bottal.
Az emberek, akik az üvegházakban laknak, nem tudhatják
Mit csinálsz? – **Vitatom az alapbölcsességeket.**
Ne vitatkozzunk őrülttel, mert esetleg mások összetévesztenek vele. Már csak egyetlen élőlényt kéne megtalálnunk:

Gloop: Egy kis marslakó, bukósisakban és kékesszürke overallban.
A múlt éjszaka rosszul dokkoltál be az űrhajóddal, a Tücsökkel. Jó lesz sietnem a kikötőbe, mielőtt még elvontatnák.
Mit csinálsz? – **Vizsgálódok és segítek neked, ha tudok. Tessék, ez a tiéd!**
Gloop ad egy meghívókártyát, amely **Dancis Frake** névre szól és az áll rajta, hogy **Narta** kriály úgy rendelkezett, hogy jelenjünk meg a novalai kastélyban kihallgatásra **Nedrod** varázslónál. Fontos dolgokat kell megbeszélnünk vele!

Menjünk a palota bejáratához, amit két páncélos lovag őriz. Amikor megkérdezik, hogy miért jöttünk, mondjuk meg nekik, hogy meghívásra (**INVITATION**) érkeztünk. Az őr közli, hogy menjünk be a bejáraton.

Arkanoid 2 — Amiga

Amikor vége a játéknak, a címképernyőn gépeljük be: ROBOCOPPER, és visszakerülünk arra a pályára, ahol bevégeztük. Húha!

Nedrod: A fogadóteremben megjelenik egy öreg szakállas bácsi, pizsamában. Üdvözöl minket és a következőket mondja:

Nedrod vagyok, a Kétcsontos, Narta krirály gruja. Sokkal többet tudok rólad, mint te magad. Tudom , hogy ugyanabban a drik-ben születtél, mint a hercegnő és a szörnyű Ffin Shadok. Az ősi jóslat valóra válik: eljött az idő, hogy megtaláld Konos Kristályát! A csillagok állása azt mutatja, hogy ez meg is fog történni. Most figyelj jól! Azt akarjuk, hogy menj el és keresd meg Konos Kristályát. Erről és a titkos erejéről senki sem fog neked beszélni. Mi, gruk, tudjuk, hogy Malvalla rejtette el. Bátornak és ügyesnek kell lenned, jó szívvel és alázatos lélekkel. Vigyázz! Sötét erők is munkálkodnak azon, hogy megszerezzék a Kristályt. Ha a Kristály Grimm sötét erőinek a kezébe kerül, a harmónia sosem fog helyreállni a mindenségben. Tudjuk, hogy az ördögi Lotarr egy kalózflottát küldött ki a galaxisba, hogy a Kristályt keressék. Óvakodj Lotarrtól! Tudjuk, hogy ő és Grimm erői át akarják venni a hatalmat a Kreema rendszer felett és meg akarják semmisíteni az Egyesült Űrséget. Valami kérdés?

Négyszer kérdezzük meg tőle, hogy tudna-e segíteni nekünk (COULD YOU HELP ME) és ő közli velünk, hogy az expedíciónk rendkívül titkos és részükről a jövőben mindent le fognak tagadni erről a beszélgetésről. Aztán folytatja:

Elérkezett az idő, hogy a krirály színe elé járulj! Fogadd el ezt a talizmánt, szükséged lehet még rá. A jobb oldali ajtón keresztül menj! Siess, már vár!

A gru által adott talizmán, egy nyolcszög alakú talizmán, ami ezüstből készült és két párhuzamos csont van belevésve.

Narta Krirály: Egy tükörfolyosón átbattyogva, megjelenik őfelsége – akár egy kiérdemesült Télapó. Közli velünk, hogy

Ez az első alkalom, hogy egy kalózt ezen a helyen köszöntenek. Tudom, hogy te azt hiszed, hogy képes vagy annak az ördöngös kavicsnak, Konos Kristályának a megtalálására. Ha megtalálod a Kristályt, az esküvőig hátralévő idő alatt, akkor feleségül adom hozzád a leányomat. Ugyanabban az időben születtél, mint a hercegnő és Shadok. Ezért lehetsz te a választottunk, ha elhozod a Kristályt. Tudod, senki sem akarja igazán, hogy összeházasodjanak, de ennek titokban kell maradnia. Itt van 25 trallér, amelyek hasznosak lehetnek számodra. Tehát kedves bajnokom, járj szerencsével! Távozz a hátsó ajtón és ne beszélj erről senkinek...

Ennyi. Menjünk ki a hátsó ajtón és...

Feydle Beydle: **Narta krirály** lánya, **Meltoca** hercegnője

Hm, kozmikus csapás – szerelem első látásra!

Kikki vagy te? Te gyönyörű csavargó... – Mondjuk neki, hogy ez titok (SECRET).

Igen, Nedrod mondta, hogy különleges okkal érkeztél, és mihelyt találkozunk, azonnal távozni is fogsz. Oh, a sors kiszámíthatatlan szeszélye.

Tudod, hogy mindketten reménytelen szerelembe estünk, mihelyt egymásba kapcsolódott a tekintetünk. Milyen kár, hogy már menned kell.

Tessék, vedd ezt! A Hrangok Gyűrűje. Azt mondják misztikus ereje van, de Nedrod sosem mondta hogyan működik. Hátha segít neked...

Goodbye.

A **Feydle Beydle** által adott aranygyűrű, a leírás szerint egy gyönyörű gyűrű, a közepén gyémánttal. Közelebbről nézve, egy női arc látható a kövön lévő harangon. A későbbiekben is nagyon fontos szerepe lesz, de már most is használhatjuk. Ehhez az szükséges, hogy nálunk legyen a tekercs, amelyen a **Tin Tinn Abulum** felirat van. Ha a gyűrűt használjuk, megjelenik Malvalla, a gruk gruja, minden titkok tudója. Ő egyelőre kicsiny Bädecker-útmutatóként szolgál számunkra a nevek és helyek kavalkádjában, de később még nagy szükségünk lesz rá. A továbbiakban – ha valamit nem értünk vagy nem tudjuk kiről/miről van szó – nyugodtan fordulhatunk hozzá: megadja az információt az input sorba begépelt dologról. Az imént elhangzott néhány érdekes név – máris érdeklődhetünk nála:

Dancis Frake szólítottál? Megdörzsölted a gyűrűt és én itt vagyok. Malvalla vagyok, a gruk gruja. Minden dolgot ismerek és egy részét el is mondhatom neked.

Lotarr – Grimm ura, a legfelsőbb gonosz, a bajkeverés mestere. A szerelem az egyetlen fegyver ami megállíthatja. A Magno űrbázison tartózkodik, amely egy űrpalota. Pillanatnyilag éppen Kreema rendszerben tartózkodik.

Shadok – Ffin Shadok egy olyan élőlény, aki a sötét erőkkel játszik. Egyedül a szellem ereje az, amivel legyőzhető.

Konos – Igen én rejtettem el, sok eon-nal ezelőtt.

No, egyelőre ennyi elég is lesz. Most már útra kelhetünk. Menjünk az űrkikötőbe, a vásártérről nyílik az árkádok alatt. Ördögi kávédarálók és egyéb kütyük hevernek mindenfelé. Szálljunk be az űrhajónkba (elég végigmenni a hídon).

A játék utazás része következik. A Kreema rendszer 10 bolygóból áll, amelyeket egy-egy égövi jel jelképez. A célpont kiválasztása a jel meghatározásával történik. Az űrhajó fénysebességre gyorsul, majd nemsokára eléri a célkörzetet. Minden bolygóra való leszállás előtt meg kell küzdenünk, annak a bizonyos kalózflottának néhány egységével, amelyről Nedrod azt mondta, hogy Lotarr küldte ki őket a Kristály keresésére. Ezek mindenféle ízeltlábú élőlények, amelyek a bolygó felől támadnak és hatalmas skulókat lőnek ki ránk. Mindenekelőtt tehát a bolygó irányába kell állnunk: a tájékozódásban segít a "műszerfal" bal oldalán lévő lámpa, amely pirosan világít, ha kb. a bolygó felé repülünk és villog, ha a bolygó a látótérben van. A harc eszköze két mozsárágyú: ha sikerül lelövöldöznünk az összes támadási hullámot, leszállhatunk a bolygón. Ha túl sok találatot kapunk, nem halunk meg, viszont vissza kell térnünk arra a bolygóra, ahonnan elindultunk a cél felé.

Az alábbiakban sorban (ahogy a célpont kiválasztásánál a kurzor mozog az égövi jelek között) végigjárjuk az egyes bolygókat. Erre ugyan a játék teljesítéséhez nem feltétlenül van szükség, mindenesetre nem árt, ha megismerkedünk az összes tárgy funkciójával. Kezdjük rögtön az első bolygóval.

ZAPMINOLA

A leszálláskor megtudhatjuk, hogy miért is hívják Dancis Frake űrhajóját Tücsöknek... Zapminola főhősünk szülőbolygója, és Meltocához hasonlóan egy város is található rajta (a többi bolygón csak a puszta van). Meltocához hasonló őrültekkel találkozhatunk:

Strell Noto: Jóképű világfi, kissé eklektikus öltözékben: sárga zakó + klottgatya.

Dancis, öreg haver, hol voltál idáig?

Ki vagy? – Bemutatkozik és azt mondja, hogy szerinte emlékezetkiesésben szenvedünk.

Mervin már keres téged!

Ki az a Mervin? – **Mervin a te öreg barátod, akivel mindig együtt kóricáltok. Micsoda agyzár! Mervin egy újabb csodálatos kütyüt épített és azt akarja, hogy próbáld ki.**

Tarháljuk meg egy kis pénzre az urat. Inkasszálunk 25 trallért, öreg barátunk kisegít minket a bajból.

Malagar: Páncélt visel vagy valami levetett búvárruhát...

Hé kapitány! Oszd meg trallérjaidat egy öreg űrtengerésszel!

Adjunk neki egyet, növekszik a pszichikumunk.

KRISTAL — Amiga

Polly néni: egy idős hölgy hálóingben és retiküllel — egyébként patikus.

Helló, Dancis, örülök, hogy még mindig egy darabban látlak.

Ki vagy? — Polly néni, a patikából. Megcsináltam a rendelésedet.

Milyen rendelést? — Hát amit akkor kértél, mielőtt elmentél!

Mi van nálad? — Először fizess 20 trallért. Ronda lamer... Fizessünk.

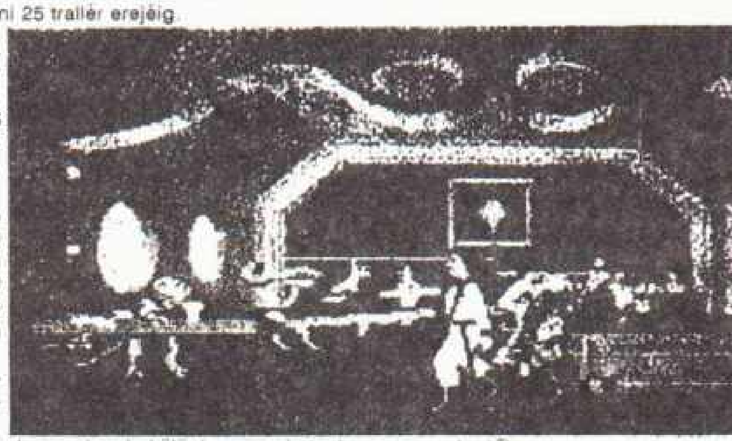
Ad egy adag multipépet: ez 5 tablettából áll, amelyből ötször ehetünk. Igaz, hogy tablettánként növeli az erőnket, viszont minden egyes fogyasztásánál csökken a pszichikumunk 3 ponttal — tehát óvatosan fogyasztandó...

Mervin. Feltaláló barátunk, Dózsa-mezben, szintén lila hajjal.

Mi van nálad? — Egy lehallgatókészülék. Magam készítettem. Csatlakoztasd a hajódnak a soros portjára és azután bele tudsz hallgatni a kódolt rádióadásokba.

Miután Mervin-től megkaptuk a lehallgatókészüléket, az űrhajónkban a felső sorban láthatjuk az ellenfelek (Lotarr, Shadok, Redhead) egymásnak küldött rádióüzeneteit — érdekes dolgok juthatnak tudomásunkra...

Mielőtt továbbhaladnánk, ne felejtsük el őt is meglejmolni 25 trallér erejéig.



Ezután keressük meg a kulcsot valahol a városban (mi a fal tövében, a bejárati helyszínen találtuk meg). Ez egy ezüst kulcs, amire az van rávésve, hogy **23. szoba K.H.T.** Egy kis fantáziával rájöhetünk, hogy a rövidítés a **KRING'S HEAD TAVERN**, azaz a Fogadó a Krirály fejéhez szókapcsolatot takarja. Ez a kocsma a város főterén található, egy fej van a ház oldalára festve. Menjünk be.

A pultos érdeklődik, hogy **greige**-t, **fissionchip**-et, vagy a szokásos **agyjuice**-t akarunk-e fogyasztani. A fissionchip (egy régi földi ételre emlékeztető kaja, de a hal van összekeverve a sült krumplival) 6 trallér, a greige (egy diétás mignondarab) pedig 3 — az agyjuice-t inkább hagyjuk meg másnak, mert elfogyasztása után a program összekeveri az irányításokat.

Menjünk át a kocsmán és a végében lévő ajtónál használjuk a kulcsot. Az ajtó kinyílik és egy rejtekszobába kerülünk. Az ágy lábánál találunk egy üveg hővédő tablettát.

Ezt a **Feltina** és a **Larvia** bolygón történő leszálláskor kell bekapcsolnunk, különben meghalunk a nagy melegtől.

Menjünk oda a jobb oldali szekrényhez. A rádióban a következő közleményt hallhatjuk: **Itt a Kreema Hírszolgálat... Most kaptuk a jelentést, hogy Meltoca hercegnőjét elrabolták. Ez azután történt, hogy Narta Krirály kihirdette a hercegnő eljegyzését a hargoni Ffin Shadok herceggel. Egyelőre még nincs kapcsolat az emberrablókkal, de találtak egy gombot a hercegnő szobájában, amelyen a Vörös Reginald, másnéven Vörösfej, a megrögzött kalóz jele van. Az űrkalózok tették — nyilatkozta Kétcsontú Nedrod, a krirály gruja. Csak egyetlen ember van aki képes megmenteni őt — tette hozzá — reménykedjünk és imádkozzunk, hogy ebben a pillanatban hall bennünket és meghozza a megfelelő döntést.**

Menjünk vissza a kocsmába és vásároljunk megint greige-t és fissionchip-et — rögtön együk is meg. Most Minél jobban fel kell tuningolnunk az erőnket, 2-3 trallér kivételével minden pénzünkért vásároljunk ételt és azt együk is meg azonnal. Mivel a kiszolgáló nem hajlandó többet adni egy-egy darabnál, egy kis trükkhöz folyamodunk: minden újabb bevásárlás és étkezés után menjünk be a titkos szobába a kulcs használatával, és onnan visszatérve már kaphatunk újabb ételeket. Miután már csak 2-3 trallérunk maradt, térjünk vissza az űrhajónkra és menjünk tovább a következő bolygóra.

FELTINA

Amikor kilépünk az űrhajóból, használnunk kell a hőtablettát, mert a nagy hőségtől elpusztulunk. Miután leküzdöttük az őrt, haladjunk tovább jobbra, és egy idő múlva megtaláljuk a Szférák Kardját. Ezt csak az ezüstgolyó segítségével tudjuk felvenni (a koldustól kaptuk, amikor másodszor is pénzt adtunk neki). A felvett tárgy egy csodálatosan kiegyensúlyozott kard. Meteoritból készült, Wondulla, Malvalla fiatalabbik öccse kovácsolta Feltina lángjaiból. Különleges fegyver, kicserélődött az eredeti kardunkkal. Ennek a kardnak a használatával a továbbiakban lényeges előnnyel indulunk harcba a kardpárbajokban: ez ugyanis egy találattal, 2-3-szor annyit vesz el az ellenfél energiájából, mint az eddigi kardunk. Mehetünk is vissza a hajóba.

DARN

Az őr leküzdése után menjünk tovább jobbra. A barlang bejárata előtt egy arany háromszöget találunk, aminek a közepén egy rossz minőségű kék kő van. A tárgyat egyébként semmire sem tudtuk használni.

KRAAN

Egy őr állja utunkat, majd tovább jobbra. Körülbelül a villanypózna alatt egy könyvet találunk, amelynek egy lapján az található, hogy a varázstekercs birtoklása megcsengeti Malvalla Hrangját. Utalás arra, hogy a gyűrűt csak akkor tudjuk használni, ha nálunk van a tekercs.

MERUVIA

Az őr lekaszabolása után itt megtalálhatjuk a kalózok (kalauzok) "kincsét". A kincsesláda felvételéhez, azt a talizmánt kell használnunk, amelyet Neldrod a 4. kérésünkre adott oda. Egyébként jobban jártunk volna, ha fel se vesszük (egy gutaütést megúszhattunk volna): a ládában ugyanis csokoládétrallérok vannak és Neldrodtól egy üzenet, melyben gratulál, hogy szerencsével jártunk. A nénikédet...!

Silkworm — Amiga

A játék közben az F1-F10 billentyűkkel lelassíthatjuk a játék futását. Ez főként a gyors mozgású rakéták ellen hatásos. A +/= billentyűkkel átballaghatunk további szintekre.

Dizzy — C64

RESET-eljük a játékot, majd POKE 15942,173, ezután pedig SYS 8192 és örökélettel folytathatjuk tovább.

LARVIA

A hőség itt is csak a hőtabletta használatával elviselhető. Teljesen felesleges itt leszállnunk – a bolygón semmilyen tárgy sincs.

GLYSTA

Amikor először leszállunk itt, magával Lotarral találkozunk. Lotarr faji hovatartozásának meghatározására nem vállalkozunk – az viszont egészen bizonyos, hogy zöld köpenybe burkolózott. Már mondja is a magáét:
Mély űr! Üdvözöllek kutató. Lotarr vagyok, Grimm Hadura, az (z)űrzavar mestere.
Nálam van Feydle Beydle hercegnő és Konos Kristálja. Rájöttem, hogy nekem nincs mindkettőre szükségem. De én élvezem a jó játékokat!
Ha azonnal eljössz a Magno-ra, megadom neked a lehetőséget, hogy az egyik a tiéd legyen. A választás joga a tiéd.
Választanod kell... Mély űr! – teszi még hozzá és távozik.

Továbbhaladva jobbra meglelhetjük a psychosorber-t, ami 20 ponttal növeli a pszichikumunkat.

Mielőtt eleget tennénk Lotarr maghívásának, menjünk vissza Zapminola-ra és keressük meg a Vikker nevű hölgyet. Ez Minola város gyermekalapítványa számára gyűjt pénzt. Adakozzunk neki, hogy növekedjen a pszichikumunk. Ezután térjünk vissza az űrhajónkba és válasszunk bármit célnak.
Az űrben megjelenik előttünk a Kék Skorpió, Vörösfej hajója. Őt kell követnünk, ami akkor fog sikerülni, ha a célkeresztet a Skorpió előtt nemsokára megjelenő vörös gömbre állítjuk (lőhetünk is az űrhajóra, de nincs hatással rá). Miután kiszálltunk a hajóból, láthatjuk amint Vörösfej szíjra fűzve elvezeti Feydle Beydle hercegnőt – mi meg itt maradunk a sötétben. Most jött el megint a gyűrű használatának az ideje. Kérdezzük meg Malvallától, hogy hol vagyunk?
Ez az Univerzális agy. A Kreema rendszer tudatalatti helye. Ez az a hely, ahol minden egyes élőlénynek a jó és a rossz gondolatai nyilván vannak tartva. Egy élő álom vagy, az voltál és az is maradsz.
Minden gondolatnak megvan a gyenge pontja – ezek közül az egyiken távozott Vörösfej és a hercegnő. Most térnek vissza a Vörösfejű hajójába, a Skorpióba, és úton vannak Magno-ba, az ördögi Lotarr lebegő palotájába.
Lotarr azt tervezi, hogy túszként fogva tartja a hercegnőt – részeként annak a tervnek, amellyel átveszi a hatalmat a Galaxis felett. Te vagy az, aki megakadályozhatod ebben.
Visszaraklak a hajódra, amelyet láthatatlan pajzzsal fogok körülvenni. Észrevétlenül elérheted a Magno-t. Ez lehetővé teszi neked, hogy elkerülj mindenféle találkozást az ellenfeleiddel.
Azért vagyok hogy segítsek. Vedd ezt. A Celestial Nővérek Öve. Viseld. Segíteni fog abban, hogy megtedd azt, amit tenned kell. Ez lesz a pajzsod Grimm erői ellen.
Ezután visszakerülünk a hajónkra és Magno felé haladunk. A bolygót védő rovarok most nem lövöldöznek ránk, mivel Malvalla láthatatlanná tette a hajónkat.
A Magno-ra kerülve rögtön egy kellemetlen szerkezetbe, az erőcsapolóba kerülünk. Ez levesz 100 pontot az erőpontjainkból (ha nem volt annyi, akkor meghalunk). Miután a procedúra véget ért (és még mindig élünk) megjelenik Vörösfej. Egyébként nemcsak a feje vörös, hanem a ruhája is. Úgy tűnik, mintha egy kicsit meglepett volna:
Kiszabadultál az erőcsapolóból?! Hát akkor majd megöllek én. Én, Vörösfej, a legnagyobb kalóz a világmindenségben...
A molekuláris struktúrád átalakul és tested atomjai szanaszét szóródnak. Most kiderül ki a legjobb. Védd magad, ha tudod.
Szépen beszél a fiú – sajnos a szózat után kardot is ránt és párbajozni kényszerülünk vele. Ő jóval keményebb ellenfél, mint az őrök vagy a kötekedő kalózok, akikkel eddig vívtunk – de azért őt is fel lehet koncolni.
Miután Vörösfejt felkoncoltuk, kényelmes kis házi köntösében megjelenik Shadok.
Rendben van, Frake, megmutattad a fizikai erődet. De én, Ffin Shadok, még mindig a hercegnő és közötted állok. Lássuk ki kerekedik felül a pszichikai összecsapásban. Nyisd ki az aurádat! Keresztül török rajta
... Kreemarolaree.
Ez utóbbi valami helyi népdal lehet – bár éneklésre nincs sok idő: vérfagyasztó mentális ütközet következik. A két figura zöld pszichonyilakat lövöldöz egymásra. Shadok 35 pszichikai pontot lövöldöz le belőlünk, ha ennél kevesebbel érkeztünk ide, akkor sajnos elhalálozunk. Ha többel jöttünk, akkor mi kerülünk ki győztesen a viadalból.
Menjünk tovább jobbra. Itt egy bejáratot találunk, amelyen keresztül bejutunk Lotarr tróntermébe. A QUARTEX-féle törésnek köszönhetően, nem nagyon láttuk, hogy a teremben mi is történik (néhány képelem szaladgált ide-oda a levegőben) – de valószínű, hogy Lotarr mester repkedett egy kicsit a légtérben. Mindenesetre rövidesen eltűnt és a terem közepén lévő emelvényen megjelent Konos Kristálja, sőt a terem sarkában ott vigyorog Feydle Beydle hercegnő is, és – ó, asszonyi logika! – megkérdezi, hogy hol a fenében voltunk ilyen sokáig.

Már csak a kalandjátékok végén szokásos **CONGRATULATIONS YOU HAVE COMPLETED YOUR QUEST** feliratot kell megnéznünk – és már formázhatjuk is a lemezeket...

Mach — C64

A HIGH SCORE táblában írjuk be: STARVISIONIC és sérthetetlenek leszünk.

Thunderbirds — C64, Amiga

Az egyes szintekhez szükséges kódok a következők:
Level 1 - nem szükséges
Level 2 - RECOVERY
Level 3 - ALOYSIUS
Level 4 - ANDERSON

Commando — C64

Az örökélet beviteléhez RESET, majd POKE 14631,0, végül pedig SYS 2128.

Soundtracker V2.3 — Amiga

(folytatás az előző számból)

Az ikonmenü parancsai

Elérkeztünk a *Soundtracker V2.3* felhasználói útmutatójának utolsó részéhez: az ikonmenü parancsainak ismertetéséhez. Ezek használata egyébként a program legegyszerűbb része, sőt egyesekkel már találkoztunk az eddigiekben is. Nézzük sorban az ikonok jelentését:

PLAY: a zene lejátszásának megkezdése a POSITION-nál lévő érték által meghatározott paneltől kezdődően. A lejátszás végtelenített, azaz az utolsó panel után a program folytatja a lejátszást a zene első paneljétől.

PATTERN: az aktuális panel 64 ütemének végtelenített lejátszása.

EDIT: belépés a szerkesztőmező használatába.

RECORD: magnófelvétel. Az aktuális panel adott csatornáját a billentyűzet mintegy zongoraképpen való használatával tölthetjük fel adatokkal. Nagyon fontos a hangok pontos időzítés szerinti leütése!

STOP: a panel vagy a teljes zene lejátszásának a megállítása. Ennek használatával léphetünk ki a magnófelvételből is.

CLEAR: az összes paraméter törlése, a program alapállapotba állítása.

USE PSET: az aktuális (**SAMPLE**-nél beállított) hangszer aktiválása a billentyűzeten való játékhoz. A program kéri a hangszert tartalmazó lemezt (ha az aktuális hangszerparkban benne van, akkor erre nincs szükség).

VOICE1-4 ON/OFF: a négy hangcsatorna ki/bekapcsolása.

DISK OP.: belépés az input/output menübe, amely az alábbi ikonokat tartalmazza:

LOAD SONG: egy zene betöltése a lemezről. Betöltődik a felvett zenék katalógusa, majd a kívánt zene kiválasztása után a zene illetve a hozzá tartozó hangszerparkban lévő hangszerek lemezeit kéri a program.

SAVE SONG: zene kimentése a *Soundtracker*-be visszatölthető formában.

DELETE SONG: egy zene törlése a lemezen lévő katalógusból.

SAVE SAMPLE: az aktuális hangszer kimentése. Az eredeti hangszerek és digitalizált effektusok átalakításával újabb "hangszereket" hozhatunk létre – bár egy digitalizáló ennél sokkal praktikusabb dolog...

LOAD MODULE: nem *Soundtracker*-formában kimentett (esetleg egy programból kibányászott) zenemodul betöltése.

SAVE MODULE: az aktuális zene kimentése nem *Soundtracker*-formátumban – saját program zenéjeként való felhsználásra. Figyelem, ez meglehetősen sok helyet igényel, mert a program ilyenkor értelemszerűen nem csak a szerkesztő által értelmezhető paramétereket ment, hanem elmenti a zenéhez tartozó hangszerek és effektusok összes adatát is!

DELETE MODULE: zenemodul törlése a lemezről.

FORMAT DISK: a meghajtóban lévő lemez formattálása.

A főmenühöz a directory-ablak mellett lévő **EXIT** ikon választásával térhetünk vissza.

A *Soundtracker* zeneszerkesztő programcsalád V2.3 verziója ismertetésének ezzel a végére érkeztünk.

Megjegyzendő, hogy a különféle *Soundtracker*-verziókhoz számos speciális segédprogram is forgalomban van, amelyek segítségével direkt módon gyárthatunk "hangszereket", valamely játék *Soundtracker*-rel készült zenéjét bányászhatjuk elő, átrendezhetjük a hangszereket tartalmazó lemezeket, stb. A következő számunkban ezekkel a segédprogramokkal fogunk foglalkozni.

(... szóval még mindig folytatjuk)

Fruit Machine Simulator — C64

Mindenekelőtt RESET, ezután POKE 33615,173, végül pedig SYS 32768 és örökéletünk lesz a játékban.

Hero of the Golden Talisman — C64

RESET után POKE 13458,173: POKE 13518,173, majd SYS 8192 és végtelen életünk lesz.

I Ball 2 — C64

Az örökélethez először is egy RESET, majd POKE 38861,76: POKE 38862,210: POKE 38863,151, végül pedig a SYS 4050 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

Berks 3

Labland földjének lakói szenvedélyes labirintus-építők voltak. Bölcs és igazságos uralkodójuk a tömegsport-mozgalom keretében versenyt is hirdetett köztük: amelyik város a legjobb útvesztőt készíti, azt megjutalmazza az **Élet Kövé**vel. Egy ősi legenda szerint aki az Élet Kövét megfogta, az nem öregszik meg soha. Az építkezésre három esztendőnyi idő volt. A három év elteltével az igazságos bírák hosszas tanakodás után a díjat **Berks** városkának ítélték oda. Mivel Labland lakói is emberek voltak, azonnal megkezdődött az irigykedés Berks-re – és a különböző praktikák az Élet Kövének megszerzésére. A sikert végül is **Rodomin**, a gonosz, de rendkívül intelligens varázsló aratta le: ármánnyal és gonosz cselekkel bevette a labirintust. Rodomin egy cseppet sem késlekedett: gondosan feltérképeztette a labirintust és őröket állíttatott fel benne. Természetesen az őrökkel előbb megfogatta az Élet Kövét, minekfolytán azok – minő kellemetlenség – halhatatlanokká váltak. Majdnem halhatatlanokká... ha az opálágyúval kerültek volna szembe, talán mégiscsak beadták volna a kulcsot. Amikor Rodomin tudomást szerzett ennek a csodálatos fegyvernek a létezéséről, az őrséget megerősíttette az úgynevezett 'kopókkal' is. Ezek olyan robotok, amelyek a mozgást és a csodatévő kő emberi életre gyakorolt hatásának hiányát észlelik. Amennyiben ilyen élőlénnyel találkoznak, annak néhány másodperc elteltével a nyomába szegődnek, és ha elkapják az illetőt, nincs kegyelem. A kopók állandó mozgásban vannak és csak akkor állnak meg, ha egy idegen lép be a terembe, vagy az opálágyú megbénítja őket. Pár másodperc elteltével azonban regenerálódnak, és újból folytatják az üldözést. Az őrök szám szerint sokkal többen vannak, de ők a 'kopók' képességeivel nem rendelkeznek – csak találomra mászkálnak jól megszokott helyükön. Ha viszont elkapnak valakit, azokat vad kézitusában garantáltan agyonverik. Mindezen kellemetlenségek gátolják azokat a bátor vállalkozókat, akik arra vetemednek, hogy megpróbáljanak eljutni a labirintus kincseskamrájába. Ennek kulcsait különleges kőből készült falak mögé rejtették, amelyeket csak az opálágyú segítségével lehet eltávolítani. Hasonló falak mögött találhatóak – egy-egy szív alakú tasakban – élelmiszercsomagok is, melyektől új erőre kaphat az odatévedt vándor. Milyen vándor? Természetesen a vállalkozó kedvű játékos, aki nekiveselkedik a nehéz feladatnak.

A program bejelentkezése után kiválaszthatjuk a nehézségi fokozatot. A leggyengébb a **NOVICE** (újonc), a legerősebb a **MASTER** (mester) fokozat. A beállítás a '**RETURN**' billentyű és a JOY1-joystick segítségével lehetséges. A játék a '**SPACE**' vagy a 'tűz' gomb megnyomására indul el. Az irányítás a billentyűzetről az '**A**'/'**S**'/'**RETURN**'/'**SHIFT**'/'**SPACE**' (balra/jobbra/le/fel/tűz) használatával lehetséges.

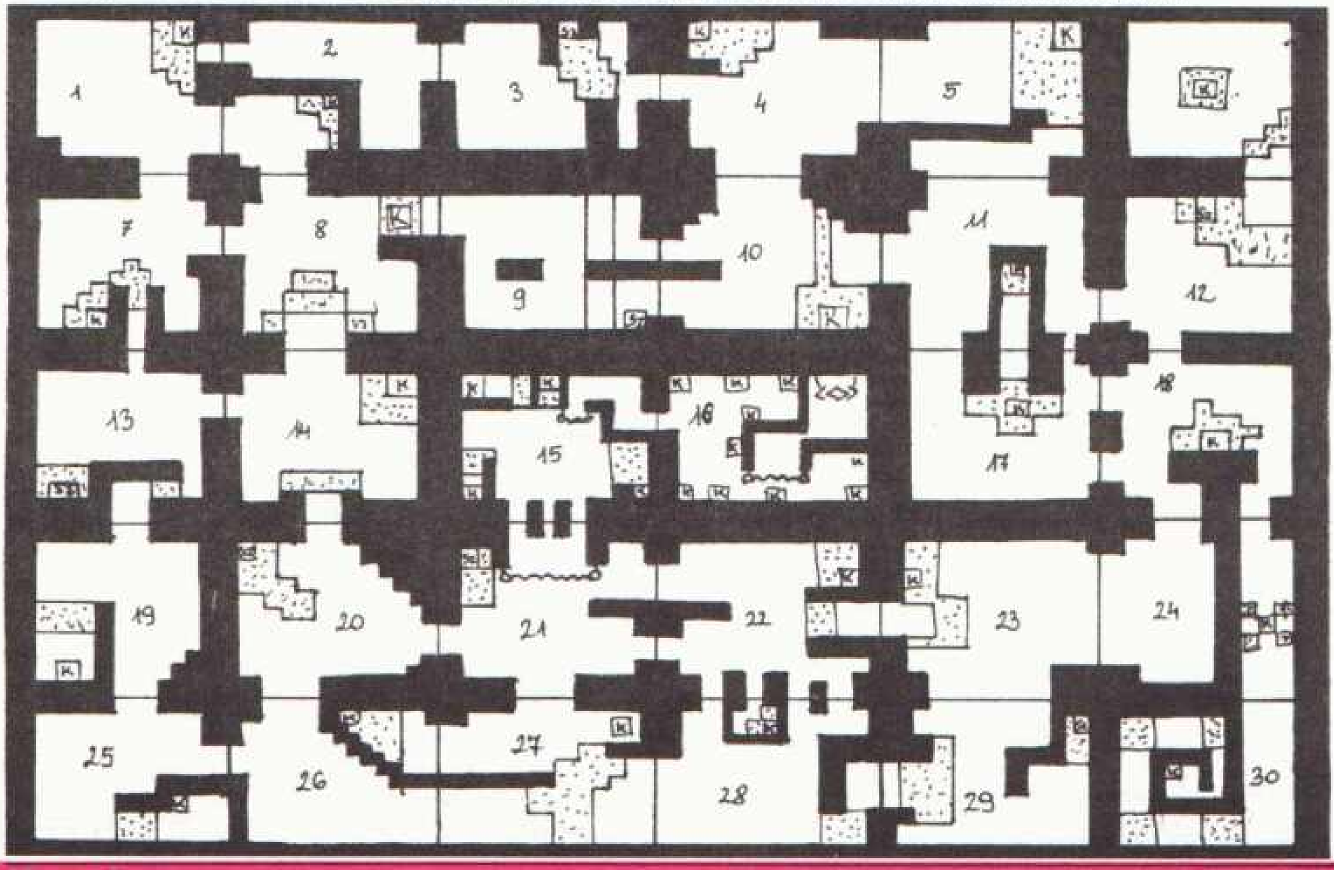
Küldetésünk az egyes számú szobából indul. A képernyőn – a pályán kívül – még az alábbi információkat találhatjuk meg:

SC: eddig elért pontszámunk; **LIVES**: az életeink száma (max. 9); **KEYS**: a felvett kulcsok száma; **ROOM**: annak a szobának a száma, amelyben éppen tartózkodunk.

Pontszámainkat a kulcsok felvételével, ellenségek kilövésével és megbénításával (vigyázat ha újból visszamegyünk a már egyszer elhagyott szobába, a már kilőtt őrök újból megjelennek), illetve a kőfal bontásával növelhetjük. Az őrök megbénítása 500, a kulcsok felvétele 250, az élelmiszeres csomag 250 (+ 1 élet), míg a kopók megbénítása és a kőfal egy részének lebontása 10-10 plusz pontot eredményez. Ezzel ellentétben, ha a labirintus falának nekimegyünk, –5 pont büntetést kapunk.

Amennyiben a **KEYS** felirat villogni kezd, az azt jelenti, hogy megfelelő mennyiségű kulcsot szedtünk össze, mehetünk a kincseskamrához. A kamra bejárata a 15. szobában van, ahol feltétlenül össze kell szednünk a kulcsokat a lézerajtó hatástalanítása végett. Megjegyzendő, hogy ekkor 3 plusz életet is kapunk. A 16-os szoba a tényleges kincseskamra, ahol szintén a kulcsokkal kell egy kicsit bíbelődnünk. A küldetés teljesítése után a program gratulál nekünk, és egy nehezebb fokozattal újra indul az egész elölről.

Ha esetleg túl nehéznek tűnne a küldetés teljesítése, egy **$2675 NOP** (EA) és **$2676 NOP** bizonyára megoldja gondjainkat.



Gnasher

A sérthetetlenség eléréséhez három cím értékeit kell megváltoztatnunk:
8928,96: 14502,234: 14503,234

Bár mostanában elég siralmas gazdasági helyzetben van a mikroszámítógép-tulajdonosok tábora is, mégis előfordulhat, hogy az idáig csak kazettás egységgel "szenvedő" PLUS4-tulajdonosok fejlesztik a gépparkjukat és drive-ot vásárolnak. Ilyenkor természetesen már kényelmetlenné válik az eddig kazettáról használt programok töltögetése és minél előbb szeretnénk ezeket lemezre átmásolni. Erre mondjuk kézenfekvő megoldás egy másolóprogram használata is, de ez egy kissé hosszadalmas procedúra. Az ilyen problémákkal szembesülő PLUS4-eseknek ajánljuk figyelmébe az alábbi kis rutint.

Ez a kis program nagyszerűen használható turbos illetve normál töltésű programok kazettáról lemezre való átmásolására. Magát a programot a processzorverembe helyeztük el, amire azért volt szükség, hogy a rendelkezésre álló teljes memóriát használhassuk. Így egy maximális hosszúságú (lemezen 239 blokk) program is átmásolhatóvá válik. A második indok, amiért a program a verembe került az, hogy a turbos programok **$0300** címtől felfelé a tárat felülírják magával a turbo-rutinnal – így az itt lévő szabad területet nem tudtuk felhasználni. Megjegyzendő, hogy a processzorverem **majdnem teljesen tele van**, ezért óvatosan kell bánnunk a program betöltése után kiadott parancsainkkal. Bizonyos parancsok (például a **DIRECTORY**) belepiszkíthatnak a másolóprogramunkba. Ennek elkerülése végett javasoljuk a következőket:

- Csak a **MONITOR** parancs kiadása után töltsük be a másolóprogramot.
- A betöltés után közvetlenül a **G 105** paranccsal indítsuk el a programunkat.

Indítás után megjelenik a **PRESS PLAY ON TAPE** üzenet. Tegyük be a másolandó kazettát a magnóba, illetve az output-lemezt a lemezegységbe. Ezután tulajdonképpen nincs is dolgunk a géppel, csak annyi, hogy megnyomjuk a **PLAY** gombot a datassette-en. A program automatikusan betölti a kazettán megtalált első programot a memóriába, majd – amennyiben elegendő hely van a lemezegységben lévő lemezen – ki is menti azt. A másolás megkezdése előtt a képernyőn megjelenik a kimentendő program neve. Sikeres mentés után a rutin visszalép a programbetöltő részre, és elkezdi tölteni a következő programot a kazettáról.

Ha a lemezen lévő szabad kapacitás nem elegendő a másolt program kimentésére, akkor hangjelzést hallhatunk. Ekkor cseréljük ki a lemezt egy másikra (amelyen valószínűleg elegendő szabad hely van), és nyomjuk meg a '**SPACE**' billentyűt: a program ilyenkor újra megpróbálja a memóriába lévő program kimentését.

A program folyamatosan tölti a kazettáról a programokat és menti ki azokat a lemezre – már ameddig ott szabad helyet talál. A '**RUN/STOP**' billentyűvel bármikor megállíthatjuk a programot. **FIGYELEM, ezután újraindítani nem lehet**!!! Ilyenkor az adatterületeket a kimentés előtt pontosan fel kell tölteni a listában megadott adatokkal!

Felmerülhet olvasóinkban az a kérdés, hogy miért nem kérdezi meg a program, hogy a beolvasott programot ki akarjuk-e menteni? E költői kérdésre igen egyszerű a válasz: azért, mert elfogyott a veremben a rendelkezésünkre álló memóriaterület. Persze, képzettebb olvasóink egy kicsit finomíthatnak a dolgokon...

A program használata rendkívül kényelmes: elindítása után akár neki is állhatunk **CoVboy** levelezési rovatát olvasgatni – a gép majd sípol, ha elfogyott a szabad hely a lemezen. Persze Murphy törvénykönyvének a programok működésére vonatkozó passzusa – "**Tökéletes program nincs! – vagy még nem találták meg benne a hibát...**" – a mi kis rutinunkra is érvényes (**Murphy törvényei MINDIG érvényesek! Ha nem érvényesek, akkor az azért van, mert saját magukra is érvényesek... – CoVboy**): némi szépséghiba, hogy a rutin – az említett okok miatt – **hibakezelést nem tartalmaz**. Ebből adódóan a program a **LOAD ERROR**-os töltés után is megkísérli a mentést. Sorry... (reméljük a listában nyomdahiba nem lesz).

```
0105 A922     ELEJE  LDA #$22    ; AZ 'EGY SOR BEOLVASÁSA' VEKTOR
0107 A201            LDX #$01    ; A RUTIN MENTÉSI SZAKASZÁRA
0109 8D0203          STA $0302   ; ÁLLITVA.
010C 8E0303          STX $0303
010F A901            LDA #$01    ; A = LOGIKAI FILESZÁM,
0111 AA              TAX         ; X = EGYSÉGSZÁM,
0112 A8              TAY         ; Y = MÁSODLAGOS CÍM BEÁLLÍTÁSA
0113 20BAFF          JSR $FFBA   ; UGRÁS A SETFLS RUTINRA
0116 A900            LDA #$00    ; AZ AKKUMULÁTORBA KERÜL A NÉV HOSSZA
0118 20DBFF          JSR $FFBD   ; (0).
011B 859A            STA $9A     ; $9A = 0 - A LOAD PROGRAMMÓDBAN FOG
011D 20D5FF          JSR $FFD5   ; VÉGREHAJTÓDNI ( NEM KELL VÁRNI AZ
0120 00              BRK         ; I BILLENTYŰRE ).
----------------------------------------------------------------------
0121 49                          ; ADATTERÜLET(AZ 'I' BETŰ KÓDJÁT TARTALMAZZA)
----------------------------------------------------------------------
0122 A901            LDA #$01    ; A = LOGIKAI FILESZÁM. (1)
0124 8D11FF          STA $FF11   ; A HANG KIKAPCSOLÁSA.
0127 A208            LDX #$08    ; X = EGYSÉGSZÁM. (8 AZAZ LEMEZEGYSÉG)
0129 A00F            LDY #$0F    ; Y = MÁSODLAGOS CÍM. (15)
012B 20BAFF          JSR $FFBA   ; ELŐKÉSZÍTÉS.
012E A901            LDA #$01
0130 A221            LDX #$21    ; AZ 'I' MINT NÉV FELVÉTELE. (ALSÓ BYTE)
0132 A8              TAY         ; FELSŐ BYTE. ($0121)
0133 20DBFF          JSR $FFDB   ; SETNAM RUTIN MEGHÍVÁSA.
0136 20C0FF          JSR $FFC0   ; OPEN 1,8,15,"I" AZ ELŐKÉSZÍTÉSSEL.
0139 A201            LDX #$01    ; AZ OUTPUT A DISKRE. (1-ES FILESZÁM)
013B 20C9FF          JSR $FFC9   ; CHKOUT RUTIN MEGHÍVÁSA
013E 204FFF          JSR $FF4F   ; KIIRÁS A DISKRE.
```

Icicle Works

Plus 4

Az örökélet értékei az egyes programokra:

I.W. 2 - 20805,x
I.W. 3 - 23614,x
I.W. 4-8 - 24822,x

```
0141 4D 2D 52 FC 02 00            ; ADATTERÜLET
-------------------------------------------------------------------
0147 20CCFF          JSR $FFCC    ; AZ ALAPÁLLAPOT VISSZAÁLLÍTÁSA.
014A A201            LDX #$01     ; INPUT A DISKRŐL. (1-ES FILESZÁM)
014C 20C6FF          JSR $FFC6    ; CHKIN RUTIN MEGHÍVÁSA.
014F 20CFFF          JSR $FFCF    ; INPUT RUTIN (EGY KARAKTER A DISZKRŐL)
0152 85D1            STA $D1      ; KIIRÁS A $D1-ES CÍMRE.
0154 20CCFF          JSR $FFCC    ; CLRCH RUTIN (ALAPÁLLAPOT HELYREÁLLÍTÁSA)
0157 A901            LDA #$01     ; AZ EGYES CSATORNA ZÁRÁSA.
0159 20C3FF          JSR $FFC3    ; CLOSE RUTIN MEGHÍVÁSA.
015C A9FC            LDA #$FC     ; HEX. FC TÖLTÉSE A $0144-ES
015E 8D4401          STA $0144    ; CÍMRE.
0161 A5D1            LDA $D1      ; $D1-ES CÍM TARTALMA AZ AKUMULÁTORBA.
0163 D042            BNE $01A7    ; HA NEM 0 AKKOR UGRÁS A KIIR CIMKÉRE.
0165 A9FA            LDA #$FA     ; HEX. FA TÖLTÉSE A $0144-ES CÍMRE.
0167 8D4401          STA $0144
016A A90D            LDA #$0D     ; HEX. 0D TÖLTÉSE A $0164-ES CÍMRE.
016C 8D6401          STA $0164
016F 4C2201          JMP $0122    ; UGRÁS AZ INIT CIMKÉRE. ($0122)
0172 A942            LDA #$42     ; HEX. 42 TÖLTÉSE A $0164-ES CÍMRE.
0174 8D6401          STA $0164
0177 A52E            LDA $2E      ; A MEMÓRIÁBAN LÉVŐ PROGRAM
0179 38              SEC          ; ÁLTAL ELFOGLALT BLOKKOK
017A E901            SBC #$01     ; SZÁMÁNAK KISZÁMÍTÁSA.
017C AA              TAX
017D A52D            LDA $2D
017F F001            BEQ $0182
0181 E8              INX
0182 18        L1    CLC          ; ÖSSZEHASONLÍTÁS A DISKEN LÉVŐ
0183 E4D1            CPX $D1      ; SZABAD BLOKKOK SZÁMÁVAL.
0185 9020            BCC $01A7    ; HA RÁFÉR, AKKOR UGRÁS A KIIR CIMKÉRE.
0187 A938      L4    LDA #$38     ; HA NEM, AKKOR HANGERŐ A MAXIMÁLISRA.
0189 8D11FF    L5    STA $FF11
018C 48              PHA
018D A200            LDX #$00     ; KÉSLELTETETT LECSENGÉS
018F A060      L3    LDY #$60
0191 A5C6      L2    LDA $C6      ; ÉS KÖZBEN BILLENTYŰZET FIGYELÉS.
0193 C93C            CMP #$3C     ; HA 'SPACE', AKKOR UGRÁS INIT CIMKÉRE.
0195 F08B            BEQ $0122
0197 88              DEY          ; HA NEM, FOLYTATJA A CIKLUST.
0198 D0F7            BNE $0191
019A CA              DEX
019B D0F2            BNE $018F
019D 68              PLA
019E AA              TAX
019F CA              DEX
01A0 8A              TXA
01A1 E030            CPX #$30
01A3 F0E2            BEQ $0187
01A5 D0E2            BNE $0189    ; MINDIG UGRIK.
01A7 A901      KIIR  LDA #$01     ; A = LOGIKAI FILESZÁM. (1)
01A9 A208            LDX #$08     ; X = EGYSÉGSZÁM. (8)
01AB A8              TAY          ; Y = MÁSODLAGOS CÍM. (1)
01AC 20BAFF          JSR $FFBA    ; SETFLS RUTIN MEGHÍVÁSA.
01AF A910            LDA #$10     ; A = FILE NÉV HOSSZA. (16)
01B1 A237            LDX #$37     ; X = NÉV HELYE, ALSÓ BYTE
01B3 A003            LDY #$03     ; Y = NÉV HELYE, FELSŐ BYTE
01B5 20DBFF          JSR $FFDB    ; SETNAM RUTIN MEGHÍVÁSA.
01B8 A92B            LDA #$2B     ; A = A PROGRAM KEZDŐCÍMÉNEK CÍME.
01BA A62D            LDX #$2D     ; X = A PROGRAM VÉGCÍME. (ALSÓ BYTE)
01BC A42E            LDY $2E      ; Y = A PROGRAM VÉGCÍME. (FELSŐ BYTE)
01BE 20D8FF          JSR $FFD8    ; A SAVE RUTIN MEGHÍVÁSA.
01C1 A2FF            LDX #$FF     ; A VEREM ÜRESRE ÁLLÍTÁSA.
01C3 9A              TXS
01C4 4C0501          JMP $0105    ; VISSZA A PROGRAM ELEJÉRE.
```

Molecule Man — Plus 4

Az idő a következő értékek beállításával állítható meg:
17382,234: 17383,234: 17384,234

Tomb of Tarrabash — Plus 4

A sérthetetlenség eléréséhez három címen kell 234-et elhelyeznünk:
7630,234: 7631,234: 7632,234

A műszerfal kijelzői

Az előző számban megismerkedhettünk a *Cobra* alapvető irányítására szolgáló billentyűkkel – most pedig a műszerfalon látható kijelzők funkciójába fogunk elmélyedni. A műszerfal gyakorlatilag három fő részre osztható: a jobb és a bal oldalon betűkkel jelzett műszerek találhatóak, a középső részt pedig a radar és az iránytű foglalja el. Nézzük sorban a műszerek jelentéseit és működésüket:

FS: a felirat melletti sáv a mellső pajzsok feltöltöttségének az állapotát mutatja, amelyet a szemből érkező lövések csökkentenek. Ha a pajzs energiája teljesen elfogy, a következő lövés természetesen végez velünk – ilyenkor tehát célszerű hátat fordítani a lövöldöző konkurrenciának, hogy a hátsó pajzsaink védelmet nyújtsanak addig, amíg a mellsők némileg regenerálódnak. Ha nincs további terhelés (azaz nem lőnek ránk tovább szemből), az energiabankok energiájának felhasználásával a pajzs lassan újra feltöltődik.

AS: a hátsó pajzsok állapotjelzője. Az imént elmondottak vonatkoznak erre is.

FU: a rendelkezésünkre álló üzemanyag mennyiségének kijelzése.

CT: a kabin belső hőmérsékletének kijelzője. A hőmérséklet gyorsan növekszik, ha valamely nap felszínéhez túl közel repülünk. A kritikus pont elérésekor a játék véget ér – a *Cobra* elolvadt...

LT: a lézerágyú hőmérséklete. Mivel az **ELITE** nem a shoot'em up-őrülteknek készült, nem lehet folyamatosan a 'tűz' gombon tehénkedni – a lézerek ugyanis permanens lövöldözés esetén villámgyorsan túlmelegednek és az ágyúk – a normális hőmérséklet visszanyeréséig – csak akadozva tüzelnek.

AL: a magasságmérő kijelzője. A bolygó felszínétől mért távolságunkat mutatja. Természetesen ha nem vagyunk a felszín közelében, mindig maximumon van.

Ezalatt látható rakétáink állapotjelzője. A szám mutatja, hogy még hány darab áll rendelkezésünkre, a mellette levő négyzet színe pedig azt jelzi, hogy a rakéta nyugalmi (zöld), célzott (sárga) vagy tűzkész (piros) állapotban van-e. A rakéták a lézereknél jóval hatékonyabb fegyverek, ugyanis gyakorlatilag automatikus irányításúak, tehát ha jól célozva lőjük ki őket, önállóan követik a célpont mozgását. Rakéták minden bolygórendszerben kaphatóak némi pénzért, szóval az elhasználtakat bármikor pótolhatjuk. Egyetlen szépséghibájuk van: az, hogy néha ránk is kilőnek ilyet...



A műszerfal nagy részét a radarképernyő foglalja el. Ennek a három dimenziós megjelenítést szimuláló kijelzési módszerét meglehetősen nehéz lenne szóban elmondani – gyakorlatban viszont gyorsan hozzászokhatunk, így tehát most nem vesztegetjük rá a szót.

A radar jobb felső sarkában található az iránytű. Ennek a segítségével tudunk tájékozódni a radar hatótávolságán kívül. Ha nem hipertérben repülünk, az iránytű a legközelebbi *Coriolis* bázis irányát mutatja:

- ha benne levő pötty zöld és kicsi, a bázis mögöttünk van;
- ha a pötty sárga, akkor a bázis már látható a radaron;
- ha a pötty piros, a bázis előttünk van.

SP: a *Cobra* legközelebbi *Coriolis*-hoz viszonyított sebessége.

RL: a jobbra/balra dőlés mértékét mutató műszer.

DC: az emelkedés/süllyedés mértékét mutató műszer.

Ezalatt négy számozott sáv látható. Ezek a *Cobra* energiabankjainak állapotjelzői. A négy energiabank látja el energiával az első és hátsó pajzsokat, a lézereket, ezek szolgáltatják az energiát a hiperűrugráshoz, stb. Tulajdonképpen semmi sem történik, ha mind a négy kimerül, de ennek az eredménye az, hogy nem kapnak energiautánpótlást a pajzsok, megbénulnak egyes berendezések – a következmények pedig elképzelhetőek (GAME OVER). Az energiabankok – ha semmilyen berendezésnek nincs szüksége utántöltésre – automatikusan újra feltöltődnek.

Monkey Magic — C64

Az örökélet bevitele nem lesz bonyolult. Először is RESET, majd POKE 8488,173: POKE 9266,173: POKE 9491,173: POKE 32627,173 ezután pedig a SYS 2077 az újraindításhoz.

Mozgás a galaxisok között

Anyagi gyarapodásunknak alapvető feltétele, hogy az egyik bolygórendszerben megvásárolt árut egy másikba eljuttassuk. Mivel az egymáshoz közeli bolygók is több fényév távolságban fekszenek egymástól, a közlekedés a *Cobra* hiperhajtóművének a használatával, a hipertéren keresztül történik. Egy *Coriolis* elhagyása után a '4' vagy '5' billentyű megnyomásával kapcsoljuk be a galaktikus vagy a lokális térképet és a kereszt alakú kurzor segítségével válasszuk ki azt a bolygót, ahová menni akarunk. Ezután nyomjuk meg az '**F1**' billentyűt, hogy visszakerüljünk a kabinba és a '**H**' billentyű megnyomásával kapcsoljuk be a hipermotorokat. A *Cobra* fénysebességre kapcsol és néhány másodperc múlva már meg is érkezik a célrendszerbe...

Természetesen a hiperugrás nem használható akkor, ha nincs kiválasztott célpont az ugráshoz.

A hipertérrel kapcsolatban megjegyeznénk, hogy itt elméletileg nem érhet támadás bennünket. Elméletileg – viszont távolabbi galaxisoknál előfordulhat, hogy a hipertérben portyázó *thargoid* vadászokba botlunk...

A hipertérből kilépve – biztonsági okokból – még nagyon messzire vagyunk mind a bolygótól, mind a *Coriolis* állomásától – viszont nem árt, ha számítunk arra, hogy bármelyik pillanatban támadás érhet bennünket valami erre járó űrkalóz részéről.

Forduljunk a bolygó felé (ha a *Coriolis*t nem látjuk, akkor a bolygó túloldalán van, tehát ahhoz, hogy elérjük, előbb át kell repülnünk a bolygó alatt vagy felett. Ez az "utazás" még akkor is meglehetősen hosszú ideig tart, ha a '**SPACE**' megnyomásával maximális sebességre felgyorsítjuk az űrhajót. Az idővesztesség elkerülése végett van a *Cobra* berendezései között a '**J**' billentyűvel aktiválható térugró is. Segítségével nagyobb távolságokat tehetünk meg egy galaxison belül rövid idő alatt. A térugró nem használható, ha bolygó, nap, *Coriolis* vagy egy másik űrhajó közelében vagyunk (ilyenkor egyébként hangjelzést is hallhatunk) – nehogy véletlenül beléjük szaladjunk. A *Coriolis* bázison való bedokkolás módszerét az előző részben már ismertettük.

A hipertér használatának egy sokkal fejlettebb módja az intergalaktikus hiperdrive használata. Ez egy kiegészítő berendezés a *Cobra* űrhajóhoz és csak a 10-es vagy annál nagyobb technikai fejlettségű bolygókon szerezhető be – talán mondanunk sem kell, hogy nagyon sok pénzért. A hiperdrive-ok mindig csak egyszer használhatóak. Segítségükkel akkora utat tudunk megtenni egyszerre, mint normál módszerrel nyolc ugrással. Ha a rendelkezésünkre áll egy ilyen berendezés (bár véleményünk szerint nem éri meg az árát), a '**CTRL**' és a '**H**' egyidejű lenyomásával aktiválhatjuk.

NEUROMANCER — C64

KÓD	Adatbázis	Password (ahol szükséges, Level 2 is)
CHEAPO	Cheap Hotel	GUEST, COCKROACH
REGFELLOW	Regular Fellows	VISITOR
ASANCOMP	Asano Computing	CUSTOMER, VENDORS
WORLDCHESS	World Chess Confederation	NOVICE, MEMBER
FUJI	Fuji Electric	ROMCARDS, UCHIKATSU
CONSUMEREV	Consumer review	REVIEW
HOSAKACORP	Hosaka Corporation	BIOSOFT, FUNGEKI
MUSABORIND	Musabori Industries	SUBARU
HITACHIBIO	Hitachi Biotech	GENESPLICE, BIOTECH
LOSER	Gentleman Loser	WILSON, LOSER
BANKGEMEIN	Bank of Gemeinschaft	EINTRITT, VERBOTEN
BOZOBANK	Bank of Zurich	*
EASTSEABOD	ESFA	LONGISLAND
VOYAGER	NASA	APOLLO
YAKUZA	Tozoku	YAK
IRS	Inland Revenue Service	TAXINFO, AUDIT
KEISATSU	Chiba City Police	WARRANTS, SUPERTAC
SOFTEN	SEA	PERMAFROST
FREEMATRIX	Citizens' Free Matrix	CFM
CHAOS	Panther Modems	MAINLINE
JUSTICE	Justice	Nincs PASSWORD
BRAINSTORM	University of Copenhagen	PERILOUS
PSYCHO	Psychologist	NEW MO, BABYLON

Trapdoor — C64

Az örökélet beviteléhez RESET, majd POKE 14914,96, végül pedig SYS 14336.

A forrásnyelvi szerkesztő

A **Profi-C** forrásnyelvi szerkesztője a C-64 és C-128 gépeken ugyanaz. A **CE** parancs kiadása után (C-128), vagy a **c-editor** menüpont választása után (C-64) a szerkesztőbe lépünk be. A képernyő három felső sorát a szerkesztő használja, míg a többin az éppen szerkesztett file sorait látjuk.

- Az első sor az ún. **parancssor**, itt kell megadnunk a különféle szerkesztő parancsok paramétereit. A jobb sarokban levő két szám a kurzor helyét mutatja: az első a sor, a második az oszlop értéke.
- A második sor elején a szerkesztett file neve látszik. A második sor végén az óra pillanatnyi értéke jelenik meg; ez csak a C128-as rendszerben látható.
- A harmadik sor csupa mínusz jelből áll, kivéve a tabulátorpozíciók helyét, amelyeket • jelöl.

A tabulálás a C-64-es és a C-128-as rendszerben némiképp eltér:

	C-64	C-128
Tabulálás	<←>	<TAB>
Tabulátorhely ki/bekapcsolása	<CTRL–I>	<SHIFT–TAB>

A képernyőre – apró megkötésekkel – bárhova írhatunk. Ha a kurzormozgatás kivezetne a képernyőből, akkor a képernyő a szövegen – mintegy ablakként – elmozog. A megkötés annyi, hogy ez az ablak és benne a kurzor nem mozgatható túl a sor fizikai elején és végén, továbbá a file elején és végén. A sor eleje az első karakterhely, míg a végét a szövegfile létrehozásakor kell megadnunk. A példaprogramok esetén ez valamiért éppen 70 karakter. A szövegfile eleje és vége értelemszerűen adódik.
Az elmondottakból következik, hogy a szerkesztő indításakor nem tudjuk a kurzort a második sorra vinni, ehhez a file-ba először egy új sort kell beszúrnunk az <F7> billentyűvel!

A szerkesztővel egyszerre két szövegrészt szerkeszthetünk. Az egyik a normális szöveg, míg a másik az ún. "extra" szöveg. Ez utóbbit nem tudjuk közvetlenül a lemezre menteni. Az egyik szöveg szerkesztéséről a másikra a <**CLR**> megnyomásával térhetünk át. A <**HOME**> billentyű a szöveg elejére állítja a kurzort.

A szerkesző nem ismeri a Commodore beszúrási és idézőjel üzemmódját. Szóközt az <**INST**> billentyűvel lehet beszúrni, de a beszúrt helyeket nem kell valamilyen formában betölteni.

A <**RETURN**> a következő sor elejére, míg a <**SHIFT-RETURN**> a sor fizikai végére viszi a kurzort.

A <**STOP**> billentyű lenyomása megszakítja az aktuális parancs végrehajtását, a <**STOP-RESTORE**> hatástalan.

A szerkesztés megkönnyítésére számos parancs szolgál. Ezek egy része a funkcióbillentyűk lenyomásával érhető el, míg a legtöbb parancs az <f5> parancsbillentyű lenyomása után adható ki. A továbbiakban valamennyi parancsot részletezzük.

<**F1**>: lapozás előre.
<**F2**>: lapozás hátra.
<**F3**>: keresés előre. A keresendő karaktersorozatot az <**F5**>**H** paranccsal kell beállítani.
<**F4**>: csere előre. A keresendő és cserélendő karaktersorozatokat az <**F5**>**R** parancs segítségével kell beállítani. A szerkesztő minden csere előtt megkérdezi, hogy végrehajtsa-e a cserét. Ha **Y**-t válaszolunk kicseréli, ha **N**-t, akkor a következő cserére lép. A <**STOP**>-pal megszakíthatjuk a cserét.
<**F5**>: belépés parancs módba.
<**F6**>: folyamatos csere. Ugyanaz, mint az <**F4**>, de valamennyi cserét – jóváhagyás igénlése nélkül – végrehajtja.
<**F7**>: sor beszúrása.
<**F8**>: sor törlés.

Az <**F5**> billentyűvel parancs módba kerülünk. A gép egy egy betűből álló parancs begépelését várja, s annak jelentésétől függően további paramétereket kér. Bizonyos esetekben, például másoláskor a szöveg adott részét kell kijelölnünk. Ezt úgy kell megtennünk, hogy még a parancs kiadása előtt a kijelölendő szövegrész első sorába megyünk a kurzorral, s csak azután adjuk ki a parancsot. Amikor a gép a szövegrész kijelölését kéri, akkor annak utolsó sorába kell vinnünk a kurzort és megnyomnunk a <**RETURN**> billentyűt.

G: (**GOTO**) ugrás a megadott sorra. A kérdésre annak a sornak a számát kell megadnunk, amelyikre a kurzort akarjuk vinni. Ha ilyen sor nincs, akkor a kurzor a szöveg utolsó sorába kerül.

T: (**TRANSFER**) szövegrész másolása. A program először a másolandó szövegrész kijelölését kéri, majd ezután kell a kurzort arra a helyre vinni, ahová azt másolni akarjuk. A normális és az extra szövegrészek közt is lehet másolni, ilyenkor a másolat helyének kijelölését a <**CLR**> megnyomásával kell kezdeni.

M: (**MOVE**) szövegrész mozgatása. Először ki kell jelölnünk a mozgatandó szövegrészt, majd az új hely első sorát. **Nem lehet** extra és normális szöveg közt mozgatni!

E: (**ERASE**) több sor egyidejű törlése. Ki kell jelölnünk a törlendő részt, majd a megjelenő kérdésre <**Y**> billentyűvel válaszolni.

C: (**COLOR**) sor színének definiálása. A szerkesztőben a Commodore szokásos színvezérlése (pl. a <**RED**> billentyű) nem egy karakterre, hanem az egész sorra működik. Ha egyszerre több sor színét is meg akarjuk változtatni, akkor a **C** parancsot kell használnunk. Meg kell adnunk a színkódot (1-16), majd ki kell jelölnünk azt a szövegrészt, melynek sorait erre a színre akarjuk változtatni. Az új sorok színét nem lehet előre definiálni.

L: (**LOAD**) szövegfile töltése. A **S** paranccsal elmentett file-t tudjuk visszatölteni a memóriába. Ez **csak** a normál szöveg helyére történhet. A file nevet **nem szabad** idézőjelbe tenni!

S: (**SAVE**) szövegfile mentése. A memóriában levő normál szöveg egy lemezes file-ba kerül. Ennek típusa **USR** és a sorokra vonatkozó színinformációt is tárolja. Ha a file már létezik a lemezen, akkor a program megkérdezi, hogy felülírja-e vagy sem.

Munch Mania C64

Ahhoz, hogy az örökéletet bevigyük, mindenekelőtt RESET-elnünk kell a gépet. Ezután POKE 20572,173, majd SYS 19271 és lám.

H: (**HUNT**) keresés. Itt adhatjuk meg a keresendő karaktersorozatot. Erre még semmilyen keresés sem történik, azt az <**F3**> billentyű megnyomásával érhetjük el.

R: (**REPLACE**) csere. Itt adhatjuk meg először a keresendő karaktersorozatot, majd azt, hogy a megtaláltakat mire kell lecserélni. A csere az <**F4**> vagy <**F6**> billentyűk megnyomására történik csak meg.

N: (**NEW FILE**) új file kezdése. A rendszer megkérdezi a sor hosszát, majd a file nevét.

D: (**DIRECTORY**) tartalomjegyzék. A parancs a szövegrészbe szúrja be a meghajtóban lévő lemez katalógusát.

P: (**PRINT**) nyomtatás. A rendszer kéri a dátumot és csak utána nyomtatja ki a file-t.

X: visszatérés a parancsfeldolgozóba (C-128) vagy a töltőbe (C-64).

I: inicializálja az aktuális lemezegységet.

K: (**KILL**) törli a teljes szöveget (csak a memóriából).

F: (**FILE**) új file-név megadása. Ennek hatására a második sorban levő file-név átíródik. A **S** (save) mentési parancs ezen az új néven fogja elmenteni a szöveget.

Megjegyezzük, hogy a C-nyelv tartalmaz olyan jeleket, amelyek a C-64 és C-128 eredeti karakterkészletében nem szerepelnek. Ilyen pl. a \ (**backslash**) jel vagy a kapcsos zárójelek. Ezeket a következőképpen érhetjük el:

Jel	Billentyűzés
\	<font>
_	<C=-@>
^	<↑>
~	<SHIFT-↑>
|	<C=-->
[	<SHIFT-+>
]	<SHIFT-->

A C nyelv általános tulajdonságai

Egy C program változó- és típusdeklarációk, valamint függvények halmaza. A függvényeken belül már nincs lehetőség további függvények deklarálására; míg a függvényen belül használhatunk további változódeklarációkat. Ennek következtében a változókat külső és belső változóknak hívjuk, attól függően, hogy az összes függvényen kívül, vagy valamelyiken belül deklaráltuk. (Más nyelvek esetén a globális-lokális elnevezéspár használatos.) A belső változók még – deklarációjuktól függően – lehetnek statikusak vagy sem. A statikus változó értéke a függvényből való kilépéskor is megmarad és a függvény újabb hívásakor ezzel az értékkel számolhatunk tovább. Valamennyi használt változót – az első használata előtt – deklarálni kell.

A C nyelv lehetővé teszi továbbá **extern** és **register** típusú változók használatát is. Ez utóbbi azt fejezi ki, hogy a változót magát, ha ez lehetséges, a processzor regiszterében valósítsuk meg. Erre a Commodore esetén nincs lehetőség, a processzor regiszterei másra már foglaltak. Az extern típus azok számára, akik csak BASIC-ben gondolkodnak teljesen újszerű: a C programokat ugyanis több darabban lehet megírni, fordítani, majd összeszerkeszteni.

Rally Cross Simulator — C64

RESET után néhány dolog megváltoztatására nyílik lehetőségünk:
POKE 3822,96 - az örök időhöz
POKE 4376,44 - a végtelen üzemanyaghoz
POKE 4302,44 - ahhoz, hogy immunisak legyünk a támadással szemben
Az újraindítás a SYS 2071 utasítással lehetséges.

Red Max — C64

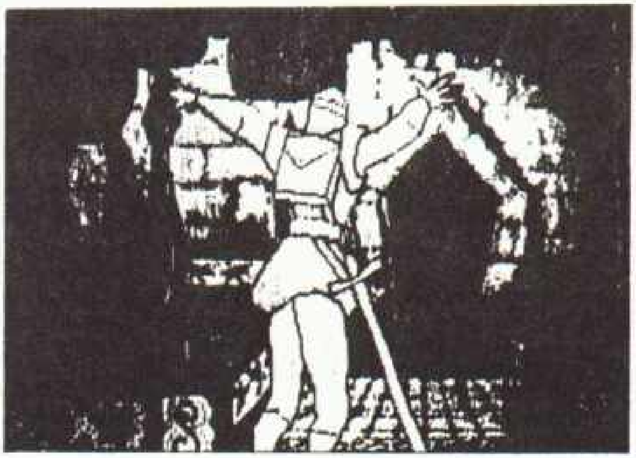
Az örökélet bevitele roppant egyszerű dolog. Először is RESET, majd POKE 5224,255, végül pedig SYS 2064 az újraindításhoz.

Rick Dangerous — C64

RESET után néhány dolog megváltoztatására nyílik lehetőségünk:
POKE 27931,173 - az örökélethez
POKE 11193,173 - a végtelen bombához
POKE 10886,173 - a végtelen lövéshez
Az újraindítás a SYS 2057 utasítással lehetséges.

Mint, ahogy azt már a CoV 1. számának bevezetőjében említettük: **szívesen közzéteszünk** Olvasók által beküldött anyagokat is. Néhány héttel ezelőtt elkeseredett hangú levél terhelte meg postafiókunkat, most ebből idéznénk: *"Jómagam próbálkoztam már újságcikkek útján segíteni Amigás sorstársaimon, de eddig csak a COMMODORE ÚJSÁGnál jelent meg egy rövid kis infó, meg egy (tudtommal az első) Amiga program. Ez volt az ÉKEZETES KARAKTERKÉSZLET. Nem voltam lusta, rögtön írtam egy másik cikket a SEKA assembler használatáról. Akkor azt mondták, hogy anyagtorlódás, stb. miatt csak 4-5 hónap múlva fog megjelenni. Azóta eltelt több mint egy fél év..."* **(Szóval maradtunk mi! CoVboy)**

Az elkeseredett hangú, és a többi Amigáson segíteni szándékozó úriember megkért bennünket, hogy leírásai mellett nevét ne közöljük, viszont software „jelölését" tegyük közzé, hiszen intrói is így terjedtek el. A következő 3 oldalt tehát **M.O.T.C.** (*Magic Of The Chip*) követte el.



DRAGON'S LAIR

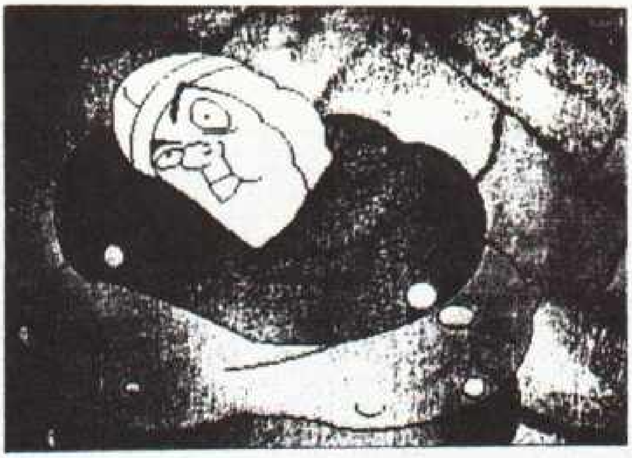
Jelenleg a leglátványosabb program Amigára a **DRAGON'S LAIR**. Sajnos a program csak 1 Megán megy, így a bővítővel nem rendelkezők nem játszhatnak vele.

A játék eredetileg egy CD video játékgépre készült és a **READY Soft** írta át Amigára. Már eredetileg is hat lemezt foglalt el a játék, de az ügyes cracker-ek megcsinálták hogy nyolc lemezre is elférjen. Persze valami jót is tettek: a betöltés után három lehetőségünk kínálkozik:

'**F1**' - Normál játék
'**F2**' - Végtelen élet
'**F3**' - Dragon's Lair mozi

Az utolsó funkciót választva az egész játékot végignézhetjük. Figyelem! A feltört változat az utolsó pályán (a nyolcadik lemezen), amikor a főhős eldobja a kardot és a lemezről elkezd tölteni a gép, egy idő után leáll. Nem kell megijedni, nem a program rossz, hanem a hatos lemezre vár a gép anélkül, hogy ezt jelezné. Ha a hatos lemezt berakjuk, úgy a töltés magától folytatódik, és láthatjuk a játék végét is. Mielőtt ide elérkezne valaki, már sejtheti, hogy mi lesz a vége.

A játék:



Ha valaki először ül le a gép mellé és kezd(ene) játszani a **DRAGON'S LAIR**-rel, nem valószínű, hogy egyáltalán a második pályáig eljutna. Az irányítás nagyon egyszerű és nagyon nehéz. Ez kicsit ellentmondásos, de igaz. Mindössze a botkormány négy irányára és a 'tűz' gombra van szükség. Ha egy irányba elrántjuk a joy-t, akkor egy BEEP hangot hallunk. Most jó! Ha netán kétszer mozdítjuk ugyanarra a kart, akkor elrontottuk, mert a második mozgás törli az előzőt. Az egyetlen, amire figyelnünk kell, hogy mindig a megfelelő időben a megfelelő irányba mozgassuk a botkormányt. Hogy mikor, arra ki-ki maga jöjjön rá (nem nehéz, alig négy-öt órás gyakorlás, és máris profik vagyunk a játékban). Ha valaki a második pályán túljutott, ne lepődjön meg, nem kezdődik előről minden, csak a pályákon – az egyszerűség kedvéért – kétszer kell végigmenni. (Csuda jó ötlet!)

1. **A híd**: Kard ki (tűz) fel.
2. **Őrszoba**: Mindig az ajtó felé egyszer.
3. **Csigalépcső**: Mindig a lépcső irányával ellentétesen egyszer.
4. **Rubeolás zöld kocsányok**: Ha a lépcső jobb oldalon van akkor: tűz, előre, jobbra, hátra, balra, előre. A tükörpályán a jobb és a bal felcserélve.
5. **Barlangfürdő**: Örvényekkel ellentétesen, a vízeséseknél pedig a haladási irányba (jobbra vagy balra), utána előre, előre. Mindezeket összesen négyszer kell egymás után megismételni.
6. **Kifutott spenót**: tűz. (Borzalmasan nehéz, ugye?)
7. **Szellem harcos**: Ha a harcos a bal kezében tartja a kardját, akkor jobbra balra előre balra, jobbra, balra, jobbra.

8. Begolyózott golyók: Mindig csak lefelé (hatszor egymás után).
9. Hálószoba: előre
10. Kincsesbarlang: Ha az edények jobbra vannak, akkor jobbra, le balra le, tűz.
11. Kincsesbarlang 2: le, balra, le, le, le, kard ki (tűz)

Az *Amiga Magazin* szerint októberben jelent meg a folytatás **SPACE ACE** néven. Amit ígérnek: 5 lemezt foglal el, 512 Kbyte-os gépen is megy majd, sokkal jobban játszható, több és szebb pályák. Kíváncsian várjuk, mit értenek azon, hogy jobban játszható? **(A SPACE ACE-t valóban a DRAGON'S LAIR szerzői készítették, de a két program nem egymás folytatása! Covboy)**

X-COPY 2.0

Az egyik legjobb teljes lemezes másoló. Egy lemezegység esetén is képes a legerősebb másolásra, a NIBBLE üzemmódra. 1 Megás gépen DOSCOPY + üzemmódban a teljes lemezt 00-81 TRACK-ig képes átmásolni egy lépésben! 1 Megán a szabad terület maximális nagysága összesen: 1003008 byte! Ez általában bőségesen elegendő mindenre.

COPY MENÜ:

DOSCOPY +: A leggyakrabban használt üzemmód. Normál, hibátlan lemezek másolására jó. Ha másolás közben hibát talál, úgy azt kijavítja. (Sajnos ettől a hibás program még nem fog megjavulni.)

DOSCOPY: Védett lemezek másolására jó. Bizonyos hibákat képes átvinni. Kicsit lassabb az előző üzemmódnál.

NIBBLE: Jóval lassabb, mint az előző két üzemmód, de szinte mindent átvisz (kivétel a "Long Track"). 1 Megás bővítés esetén is három menetben másol egy lemezt.

TOOLKIT MENÜ:

CHECK DISK: Gyors lemezellenőrzés. A képernyő jobb alsó részén, a rácsos területen kiírja a hibás track helyeket.

FAST FORMAT: Gyors lemezformázás. Ha a 0. track-et is megformázzuk, akkor a BootBlock-ba egy vírusjelzőt helyez el, ami betöltéskor: **NO VIRUS ON BOOTBLOCK** feliratot eredményez a képernyő közepén. Persze azok a programok, amik a BootBlock-ot használják, azok is letörlik ezt onnan.

OPTIMIZE: Lemez optimalizálás. A programokat sorbarendezi a lemezen, és a katalógust átszervezi. A programok és a DIRECTORY sokkal gyorsabban fog betöltődni a lemezről ezután. Csak a szabvány DOS lemezt lehet így optimalizáltatni! Más formátum esetén nem működik! Úgyszintén nem működik hibás lemez esetén sem!

SYNC:

Ha az itt látható pontot kiválasztjuk, akkor a **SYNC** felirat mellett az **INDX** jelenik meg. Ekkor a lemezen található INDEX sávok alapján dolgozik a másoló. Bizonyos védelmek esetén segíthet.

DEVICE:

Két állapota van: **RAM** és **DRIVE**. **RAM** esetén a lemezről az adatok először a RAM-ba kerülnek, és csak azután menti ki őket. **DRIVE** esetén két lemezegységgel történhet a másolás. Egy lemez esetén a DRIVE funkció (értelemszerűen) nem jelenik meg.

START:

Másolás indul.

REPEAT:

A RAM-ba betöltött adatokat újra kimenti.

STOP:

Az éppen futó utasítás működését megszakítja.

NAME:

Lekérdezi a lemez nevét. A védett lemezeknél gyakran csak **ILLEGAL NAME!** felirat jelenik meg.

DEFAULT:

Alapértelmezésre állít be mindent, visszaállítja a SYNC-et, DOSCOPY +, TRACK 00-79, verify off.

ERRORS:

Kiírja az üzenetsorba (legalsó sor) a hibakódokhoz tartozó hibát.

Hibaüzenetek:

1. Kevesebb vagy több, mint 11 szektor!
2. Nem találja a szinkron jelet!
3. Grap után nem talált szinkronjelet!
4. Fejléc kontrollösszeg hiba!
5. Hibás fejléc/formátum hossz!
6. Adat blokk kontrollösszeg hiba!
7. Hosszú track!
8. Ellenőrzési (verify) hiba!

Verify off/on:

A lemezek alatt látható lámpácskára kell egyszer „ráclickelni" az egérrel. Ha jól csináltuk, a lámpán egy nagy V betű jelenik meg. Ez a **VERIFY ON**. Kikapcsolása ugyanígy történik.

KILLSYS:

Ezt akkor érdemes választani, ha egy drive esetén akarunk másolni. Felszabadít minden szabad helyet ami csak létezik a gépben, és a másolás során ezt kihasználja, pl. 1 Megás memóriabővítővel egyszerre képes átvinni **DOSCOPY +** -ban egy teljes lemezt 00-81-ig! Vissza nem állítható!

Kilépés:

Vagy reset, vagy pedig a bal felső sarok és gombnyomás (az egér bal gombját kell mindig használni).

A VÍRUSOKRÓL

Az ún. „pánikkeltő vírusok":

SCA, AEK, LSD. Ezek mind az **SCA** vírus átiratai. Az **AEK** vírusban például csak a szöveget módosították. Károkat ugyan nem okoznak, csak a játékok **BootBlock**-ját tehetik tönkre. Szerencsére más bajt nem csinálnak. (Nem számítva, hogy a vicces üzeneteikkel a frászt hozzák a gyanútlan felhasználókra!)

„Veszélyesebb" vírusok:

ByteBandit, GADDAFI, LAMER EXTERMINATOR

Ezek nem viccelődnek, hanem tönkreteszik a lemezt, illetve a **GADDAFI** vírus gyakori aktivizálódása esetén a **DRIVE**-ot fizikailag is károsíthatja.

A **GADDAFI** a lemez léptetőmotorját mozgatja és azt túlterhelve furcsa „zenét" hallunk a floppy-ból. Azért a dolog nem oly nagyon vészes, hiszen nagyon sokszor kell „zenélnie" ahhoz, hogy a **DRIVE** tönkremenjen.

A **ByteBandit** az egyik legrégebbi vírus. Majdnem minden **VIRUSKILLER** ismeri. A legfeltűnőbb ismertetője, hogy aktiválódása után 6 perccel a képernyőt kikapcsolja és a gép lemerevedik. Ha egyszerre lenyomjuk: **bal ALT + AMIGA + SPACE + jobb ALT + AMIGA** gombokat, akkor a vírus (szaporodása kivételével) minden funkciója megszűnik. A kis ravasz egyébként a **BootBlock**-ban tárolja, hogy eddig hány lemezt fertőzött meg. (A **VirusX** kiírja a fertőzések számát is.)

A **LAMER EXTERMINATOR** az egyik legnehezebben kimutatható vírus. A **BootBlock**-ban található, akár az előző társai, de egy véletlenszám generálásával egy kicsit minden szaporulata különbözik a többitől. A **VIRUSKILLER**-ek közül egyelőre még csak kevés tudja kimutatni (a **VirusX** 3.20-tól már ismeri). Ez okozza a legnagyobb kárt azzal, hogy a lemezen nem csak a **BootBlock**-ot írja felül, hanem véletlenszerűen bizonyos szektorokba beírja a nevét (**LAMER!**) és ezáltal az ott lévő információt törli.

„Anti" vírusok:

Ezek úgy viselkednek, mintha egy vírusellenes programok lennének, de a valóságban maguk is vírusok. Ilyenek például: **NORTH STAR ANTIVIRUS I-II** és a **DASA (Byte Warrior)** is. Ezek valóban kimutatják a másik vírus jelenlétét, meggátolják azok szaporodását, de közben saját maguk is szaporodnak, bemásolják magukat a **BootBlock**-ba. A sors iróniája, hogy a **DASA** vírus tulajdonképpen valóban antivírusnak készült, de a 0.20-as verziója véletlenül kikerült fejlesztőjétől, és egy hónap alatt az egész NSZK területén elterjedt. Azonkívül, hogy szaporodik, más kárt nem okoz, a **ByteBandit** és az **SCA** vírusokat kiírtja a memóriából.

Valódi „Anti" vírusok

Ide sorolható a **System-Z 3.0** és a **4.0**. Ez mielőtt rámászna a **BootBlock**-ra, egy villogó keretben figyelmeztet a fertőzött (és csakis a fertőzött) **BBlok**-ra, majd gombnyomás esetén arra felülírja magát. Mivel erre felhívja a figyelmet, és nem szaporodik ellenőrzés és korlátok nélkül, ezért tulajdonképpen nem tekinthető vírusnak. Az eddig még meg nem jelent **5.0** verziójú változat már a **LAMER EXTERMINATOR** vírust is képes lesz felismerni. (Legalábbis a **BBlokban** található felirat ezt ígéri.)

V.I.P.

Ez az egyik igen jó **ANTI**vírus program. Képes a programok **BBlok**jainak elmentésére, kinyomtatására, sorbarendezésére is. A nagyobbik előnye azonban az, hogy képes megtanulni vírusokat. A **trójai faló** és a **LAMER EXTERMINATOR** kivételével mindenfajta vírust képes megtanulni, és ezeket a későbbiek során felismeri. Mivel az új vírusokat a **V.I.P.** még nem ismeri, ezért célszerű a **VirusX** programmal felderíteni, és ha az egy eddig a **V.I.P.** által ismeretlen „fajt" jelez, akkor azt a **V.I.P.**-nek meg kell tanítani.

Aliens C64

RESET után néhány dolog megváltoztatására nyílik lehetőségünk:

POKE 42043,234: POKE 42044,234: POKE 42045,234 - a végtelen lőszerhez

POKE 42386,234: POKE 42387,234: POKE 42388234 - a végtelen életerőhöz

Az újraindítás a SYS 38233 utasítással, ill. a RESTORE megnyomásával lehetséges.

CoVboy posta

Halló, halló, hölgyek és urak! Ismét itt van a derék **CoVboy**, minden levelezések és a bennük lévő multibölcsességek tudója. Ördögi praktikákkal sikerült kiutálnom a keresztrejtvényt erről az oldalról – így már 2 teljes lap jut a hagyományos bájcsevegésre. A levelezéssel kapcsolatban először is szeretnék mindenkitől bocsánatot kérni, akinek levelére kissé megkésve válaszoltam, de mentségemül hozható fel, hogy a CoV 3. száma egy kissé rohammunkában készült... Kezdjük akkor az e havi kurzust rögtön a "**Megalevél**" kitüntető cím e havi győztesével, **Poór Benedek** budapesti versenyző alkotásával. Bár igen sok helyet elfoglal a többi levél elől, lelki késztetést éreztem arra, hogy úgy kerüljön bele a rovatba, ahogy hozzám érkezett. Talán a CoV. olvasói is elképedve állnak majd a helyesírási és fogalmazási tudományok eme tárháza előtt. Talán egy új Kazinczy született ?!

Megalevélre – Megaválasz

Hát kedves Benedek, vezetéknevedet figyelembe véve, úgy látszik, nálad valóra válik a latin közmondás: "Nomen est omen" – már amennyiben tudod, hogy ez mit jelent. Kis alkotásodhoz hozzátenni nem tudok (és nem is akarok), különösen most, a szeretet ünnepe előtt néhány nappal. Részemről boldog, Mikro Magazinban gazdag új évet kívánok Neked.

Tisztelt Commodore Világ!

Nekem nagyon NEM tetszet a covl. Tulajdonképpen nem hasonlit sokban az SpV-re.Minőségileg az SpV a jobb. Elősör lássuk a kritikát.Túl mohő a CoV.Mert egybe akarja foglalni a plusz 4-et,64/128-at,Amigát és a 16-ot.Bár belátom,hogy nem tudna az az 1.75 ember külön világokat osinálni minden fajra de azért mégis sok 49Ft pár lapért??! Ebből következik az ár.Igaz ,hogy az 1.részben szépen leirták,hogy ez meg az... Minek a szinesnyomás??! Allig van benne pár sor szinessel/poke-ok/.Másodszor minek ez a drága cimlap?! Miért nem elég : COMMODORE VILÁG 1.rész.Az árakkal kapcsolatban még:~~1/pl~~ egy programkazetta/lemez/ ára 300-500Ft.Kinek van 5programra ennyi pénze??!Ne is szoljunk a minőségről! 3szori betöltés után vége a lemezócskaságnak/ki van próbálva/.Szinvonal: CoV < Mikro Magazin < Commodore egyesületi lap.

Alant látható az egyik kedvenc levelezőpartnerem, a KIS GETTO művésznevet viselő barátunk egy rajza. Ezt egyik leveléhez mellékelte, amelyben többek között azon morfondírozott, hogy a zalalövői *"Nyina Vasziljevna Mgtsz."*-ben mire is használhatják a C-64-et. Arra a végkövetkeztetésre jutott, hogy a marhacsorda számolására... Hm. Mindenesetre éljen a Müller CARTOON©®™ stb.



Help!!!

Kedves CoV!

Ez a levél az utolsó szalmaszál, amibe kapaszkodom. Egyszerűen nem vagyok képes a C-64-re a Data Becker által írt **Profi Pascal** fordítóhoz semmiféle felhasználói kézikönyvet, vagy leírást szerezni. Ha van valami konkrét ötletek, hogy miképp lenne ez beszerezhető örök hálára köteleznétek.

VERMES SÁNDOR, Bp. 1116 Hunyadi Mátyás út 75/A.

CoVboy: Sajnos ez nálam sincs kéznél. Az ügyben annyiban tudok segíteni, hogy körbekérdezősködöm az ismerőskéimet – valamint leközöljük a leveledet. HAHÓ, C-64-esek mindenütt: akinek van valamilyen Profi Pascal**-leírása, legyen szíves jelentkezni Vermes Sándor címén! Természetesen az örök hála így őt illeti...**

Térképlap ügyben...

Tisztelt Szerkesztők!

15 éves, C64 tulajdonos vagyok, az SpV és a CoV lelkes olvasója. Nem tudom miért, de az SpV itt Szolnokon 3 hetet késett (**Talán azért, mert 3 héttel később adtuk nyomdába...**). Remélem, a Spectrum tulajdonosok nem hagyják kipusztulni ezt az érdekes, humorral fűszerezett újságot (**Hát ezt mi is őszintén reméljük!**).

De viszont szeretném megköszönni a CoV megjelentetését, már ideje volt. Bár nem ártana bele az A3-as térképlap, és az is jó lenne, ha 7 oldalt nem foglalna el a programozás, hisz ez a 32 oldalnak a jelentős része. Tehát még több játék és minimális programozás kellene. Talán nem ártana, ha kicsit vastagabb lenne, bár ez csak +16 oldalt jelenthet. De ha ez kijönne 65 Ft-ból, az még jó lenne.

GÉCZI ZOLTÁN, SZOLNOK

CoVboy: A3-as térképlap azért nincs, mert az összeállítása egyrészt plusz 3 napi munkát jelent az 1.75-nek, másrészt plusz 20.000 Ft nyomdaköltséget. Bár ettől még nyugodtan lehetne – a legnagyobb bökkenő azonban az, hogy az 1.75 nem azonos a Róbert bácsi néven közismert jóságos személlyel: tudomásunkra jutott ugyanis, hogy különféle klubokban nagyüzemben folyik úgy a térképlap, mint az újságok fénymásolása. Ez bunkóság – azt ne mesélje nekünk senki, hogy nem telik neki havonta 49 Ft-ra... Az árban (az SpV-nél) benne volt a térképlap is – a fénymásolóknak köszönhetően a CoV-hoz ez már nem jár, fénymásolni az SpV-ben megjelenő is jó. Bár néha azért mi is huncutkodunk, pl. piros lapra nyomjuk...

Terjedelemnövelés pillanatnyilag nincs tervbe véve – pontosan a 65 Ft miatt! Megint csak SpV-re tudok hivatkozni: amikor 1988. januárjában 10 Ft-tal felemeltük az árát (nem tudtuk már 39-ért kihozni), pontosan 3.500-al kevesebben vették meg. Ez pedig nem egy olyan pénzügyi érvágás, amit megengedhetnénk magunknak.

C+VG előfizetés

Hello Cowboy!

A CoV 2. számában közöltétek a GOLDEN JOYSTICK '89 c. cikket, amelyben hivatkoztok a COMPUTER AND VIDEO GAMES nevű újságra. Érdekelne, hogy hogyan lehet előfizetni erre, és mennyibe kerül (£)!

MARTON GÁBOR, BOGLÁRLELLE

CoVboy: a C+VG címe: Priory Court, 30-32, Farringdon Lane, London ECI 3AU, England. Először írjál nekik, aztán majd ők küldenek neked megrendelőlapot. Kb. 22-23£-ra számíthatsz egy éves előfizetésnél.

Vannak még önzetlen emberek...

Tisztelt Szerkesztőség (mind az 1.75)!

Szeretném megrendelni a CoV 1. számát, ugyanis lemaradtam a megvásárlásáról, mint a borravaló. Remélem, hogy kérésemnek eleget tudnak tenni, ha ugyan el nem kapkodták kiadványukat. Ha pedig el tudtak rejteni néhány darabot az éhes közönség elől, kérem a MAGYAR ÁLLAMI SZUPERPOSTA segítségével küldjék el nekem, és bármilyen hihetetlen is, kifizetném.

Ha szükségük volna segítségre – programleírások terén – szívesen segítek. Küldjék el nekem, mely programok leírása kellene, s ha az megvan nekem, elküldöm a leírását, természetesen ingyen!! A formaságokkal ne törődjenek – nem fogadok el szerződéskötésre való hivatkozást – szeretném, ha úgy kezelnék, mint egy segítő computert.

KAKUK ZOLTÁN, VÁC

CoVboy: rendelési stílusod egyszerűen fenomenális, az újságot elküldtük. Köszönjük az önzetlenül felajánlott segítségedet.

Sebi visszatér...

Kedves CoVboy!

Ne haragudj, hogy ilyen sűrűn nyaggatlak leveleimmel, de úgy gondoltam, most hogy már tegeződünk, a levelezésünk nem csupán hivatalos, hanem baráti is. A leveled megkaptam nagyon örültem neki. A JOAN OF ARC ügyében beszéltem a manageremmel, ha megírtam, esetleg neked is küld egyet (**Rendeltem ugyanis egyet a JOAN OF ARC készülő C-64 verziójából – CoVboy**).

Van egy észrevételem a szövegszerkesztőddel kapcsolatban. Összehasonlítottam a két leveled, és meglepve tapasztaltam, hogy a karaktereik némileg különböznek egymástól. A harmadik nekem írott levelet esetleg már gót betűkkel fogod írni? (**Hát az kérem abszolút nincs kizárva! Sőt, megpróbálom rávenni az 1.75-öt, hogy a CoV. 4. számától kezdve csak a japán ABC karaktereit használják – CoVboy**).

Különben tudtad, hogy én is cowboy vagyok? Azzal a különbséggel, hogy én w-vel írom és hozzáteszem azt, hogy EURO. Valahogy így: EUROCOWBOY. Én itt Battán a baráti körömben igen rossz hírű cracker hírében állok. Na persze nem komoly, csak az EUROCOWBOY nevecskét szoktam beleírogatni az áldozatul esett programokba. Ez remélem nem baj?

PÁLHÁZY SEBESTYÉN, SZÁZHALOMBATTA

CoVboy: Hm, tudtam, hogy mindenütt a konkurrencia leselkedik a magányos CoVboy-ra. Egyébként kösz a beküldött dolgokat.

Nahát...

Tisztelt szerkesztőség!

Levelemet ítéljék meg szabadon (beleértve a papírkosarat is).

Ha megvan Önöknek a TO BE ON TOP C64-es változata, töltsék be és a (zenei részt) egy két percig hagyják futni. Ezután nyomják meg a SPACE-t, majd írják be a SYS49152 kódot. Ekkor a gép folytatni kezdi a zenét ott, ahol abbahagyta, majd pár másodperc múlva megjelenik a READY felirat. Ezután már tölthetnek, másolhatnak, programot írhatnak, de a zene tovább szól rendületlenül.

Tisztelt Szerkesztőség! Akkor, ha már rájöttek erre vagy valaki megírta Önöknek, akkor elnézést kérek, hogy raboltam az idejüket!

ORMÓDI ZSOLT, MINDSZENT

CoVboy: Nem raboltad az időnket.

Pedig mi leírtuk...

Jó napot kívánok!

Először is szeretném megdicsérni a Commodore Világ című újságot (**Pszt, illetékes helyen úgy tudják, hogy ez könyv – CoVboy**). Szerintem ez egy jó lap, véleményem szerint az ára se égbekiáltó, szóval tök jó.

Nekem 64-esem van és megszereztem az újságban leírt THA LAST NINJA játékot, kazettán. Ezzel kapcsolatban lenne két kérdésem:

1. a 4. szinten hogy lehet felvenni a kötelet?
2. a 6. szinten a térképen oda van írva, hogy méreg, de valójában sehol se találom. Tehát hol a méreg? Hogy lehet felismerni?

Az ELITE jól van leírva, de bele kellene írni a vezérlő gombokat is, ugyanis én csak a le+fel+tűz gombokat találtam meg.

Ha lehet, szíveskedjenek levelemre vagy levélben, vagy az újság hasábjain válaszolni.

FALLER PÉTER, PÁPA

CoVboy: 1.: nem értem mi a problémád a kötéllel. 2.: a leírásban megjelöltük a méreg helyét. Nézd csak meg, ott van zárójelben. Nézz körül a szobában és nézz bele. Az ELITE-be fokozatosan haladunk előre, és mindig csak az adott részhez tartozó billentyűket ismertetjük.

Micsoda véletlen!

Tisztelt Szerkesztőség!

Kezdeném azzal, hogy megvettem a CoV. 1 számát. Majd a másodikat (**Nagyszerű! CoVboy**). A véleményem a lapról csak annyi, hogy SUPER, NAGYON JÓ! Ilyen jó lapja még nem volt a Commodore tábornak...

...Válaszboríték ellenében szívesen küldök leírásokat is, mint pl. TIR-NA-NOG, ALIENS stb. Egyébként említett leírásokat a szerkesztőségnek is szívesen elküldeném. A TIR-NA-NOG leírását ajánlanám, mert C64-en és Plus/4-en is ugyanúgy megvan...

MOLNÁR GERGELY, PÁPA

CoVboy: Aranyos vagy, mármint ami leveled első részét illeti. A második része egy kicsit sántít. A TIR-NA-NOG C-64-es, és Plus/4-es leírása is megjelent már egy-egy LSI játékos könyvben. Arra kérlek nézd meg az említett könyvek szerzőit, és eme szám egyik felelős kiadóját. A választ kitalálhatod...

Itt szeretném megjegyezni, hogy múlt heti postámban virított egy levél, amelyből az LSI 1001/4 kötetében betétlapként elhelyezett MANIAC MANSION leírás pottyant ki. Köszönjük, de azért ez már bunkóság!

Hát ennyi fért volna bele 1989. utolsó CoVboy rovatába... Ne feledjétek, jövőre már – a nyári 3 hónapot leszámítva – havonta jelenik meg a CoV, és mindegyikben CoVboy-rovat (már amennyiben ki nem rúgnak...)

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ az 1990. naptári évre, a COMMODORE VILÁG és a SPECTRUM VILÁG számítástechnikai kiadványokra.

A **SPECTRUM**- és **COMMODORE VILÁG** alkalmilag megjelenő számítástechnikai kiadvány-sorozat, nem folyóirat. Ebből adódóan az előfizetésük a Postán keresztül nem megoldható. A felelős kiadók azonban **az 1989 évre előfizetési lehetőséget** biztosítanak az Olvasóknak az alábbi feltételekkel:

- az előfizetés magánszemélyek esetében hagyományos rózsaszín postai utalványon történik
- az előfizetés közületek esetében MNB átutalással ill. levél útján történő megrendeléssel történik
- az előfizetés lehetősége csak a teljes naptári évben megjelenő számokra vonatkozik
- az előfizetés díja (amely számonként 10,- Ft postai költséget is tartalmaz):
  - COMMODORE VILÁG (9 szám) **531,- Ft**
  - SPECTRUM VILÁG (5 szám) **295,- Ft**
- **az előfizetés határideje 1990. január 20**. Az ezt követően feladott előfizetéseket már sajnos **NEM tudjuk elfogadni**!
- a csekken feladott előfizetéseket a következő címre és számlaszámra kérjük:

  SPECTRUM VILÁG Fk: Rucz Lajos
  OTP körzeti fiók Bp.XI.Irinyi u. 30. 1117
  MNB 218-98426/31624-4
- Az előjegyzésbe vett előfizetéseket levelezőlapon visszaigazoljuk.

A magánszemélyeket kérjük, hogy előfizetési igényüket **CSAK A CSEKKEL** (ne levelezőlapon, ill. levél útján) jelezzék! A rózsaszín belföldi postautalvány középső szelvényének hátoldalára – a közlemény rovatba – kérjük megjelölni: *'CoV 1989 évi előfizetése'*, vagy *'SpV 1989 évi előfizetése'*.

A **COMMODORE**- és **SPECTRUM VILÁG**-ok tervezett megjelenése 1990-ben:

CoV 4	január vége/február eleje	**CoV 11**	október vége/november eleje
CoV 5	február vége/március eleje	**CoV 12**	november vége/december eleje
CoV 6	március vége/április eleje	**SpV 22**	február vége/március eleje
CoV 7	április vége/május eleje	**SpV 23**	április vége/május eleje
CoV 8	május vége/június eleje	**SpV 24**	június vége/július eleje
CoV 9	augusztus vége/szeptember eleje	**SpV 25**	augusztus vége/szeptember eleje
CoV 10	szeptember vége/október eleje	**SpV 26**	október vége/november eleje

EGYSZERŰSÍTETT RENDELÉS A RÉGEBBI SZÁMOKRA

A **SPECTRUM** – és **COMMODORE VILÁG** eddig megjelent számait utánvétellel lehetett megrendelni. A postai költségek (nem szabványméret, súly, utalvány + utánvételi díj, ajánlott díj – max 5. számra 38,- Ft) sajnos sok Olvasót visszariasztottak attól, hogy rendszeresen rendeljenek tőlünk a régebbi számokból, hiszen 1 szám megrendelése esetén majdnem a dupláját kell fizetni a kiadvány árának. A továbbiakban a régebbi számok megrendelését egyszerűsíteni szeretnénk, a következők szerint:

- a megrendelés magánszemélyek esetében hagyományos rózsaszín postai utalványon történik
- a megrendelés közületek esetében MNB átutalással ill. levél útján történő megrendeléssel történik
- a csekken feladott megrendeléseket a következő címre és számlaszámra kérjük:

  SPECTRUM VILÁG
  Fk: Rucz Lajos
  OTP körzeti fiók Bp.XI.Irinyi u.30. 1117
  MNB 218-98426/31624-4
- A magánszemélyeket kérjük, hogy megrendelésüket **CSAK A CSEKKEL** jelezzék (egy párhuzamosan elküldött levél adminisztratíve bonyolítja az ügyintézést) ! A rózsaszín belföldi postautalvány középső szelvényének hátoldalára – a közlemény rovatba – kérjük megjelölni a kért kiadvány(ok) sorszámát (pl. *'SpV 1,2,8,15 és CoV 1 megrendelése'*).
- Közületek a megrendelő levelükkel párhuzamosan a kiadványok ellenértékét és a postai díjat MNB átutalással teljesítsék. A kiadványokat az átutalás teljesítése után postázzuk.
- A megrendelés díjtételei:

  A SPECTRUM VILÁG 1 – 13. számai 39,- Ft-ba kerülnek, a 14. számtól 49,- Ft a fogyasztói ár. A COMMODORE VILÁG c. kiadványok fogyasztói ára ugyancsak 49,- Ft. A hagyományos levélforgalomban egy borítékban összesen 5 db. kiadvány postázására nyílik lehetőségünk, ugyanis e felett túllépjük az 500 gr. súlykorlátozást, és a küldeményt csak csomagként adhatnánk fel, ez pedig bonyolítaná a megrendelési folyamatot. A nyomtatványként való feladást egyelőre technikailag nem tudjuk kivitelezni. 1, ill. 2 kiadvány postai díja 10,- Ft, 3-5 kiadvány postai díja 15,- Ft, amely így lényegesen kedvezőbb mint az eddigi utánvételes rendszer. Nézzünk a megrendelésre két példát. Valaki szeretné megrendelni a Spectrum Világ 3. és a Commodore Világ 1. számát. Ez esetben 39 + 49 + 10 = 98,- Ft-ot kell részünkre átutalnia. Egy másik megrendelőnk kíváncsi a Spectrum Világ 7-18. számaira, ez esetben 39 + 39 + 39 + 39 + 39 + 15 + 39 + 39 + 49 + 49 + 49 + 15 + 49 + 49 + 10 = 558,- Ft-ot kell számunkra elküldenie (5 számra 15,- ill. 2 számra 10,- Ft a postaköltség).
- 1990. január 1.-ig még elfogadjuk a hagyományos – levelezőlapon megjelölt, vagy levélben közölt – rendeléseket is, január 1-től viszont már csak az új módszer szerint teljesítjük a megrendeléseket!

Komplett műholdvevő készlet



1 db. SDX 80 offszet parabola tükör, univerzális (árbócra, falra szerelhető) állványzattal
1 db. SRX 200 AMSTRAD beltéri egység, infra távszabályozóval,
16 programozható csatornával
1 db. külső konverter (LNB), garantált zajtényező: 1,8 dB

1 év garancia

Telepítési költség: kb. 2500,- Ft (beszabályozás komplettírozás)

IBM PC és kompatibilis számítógépek, winchesterek, floppy-k, nyomtatók monitorok meglepően olcsó áron kaphatók.
Várjuk, hogy igényeiket teljesíthessük!

41256-12 RAM chip: *396,-* Ft (+ÁFA)

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET

Budapest, II. Szilágyi Erzsébet fasor 35. - 1026

Telefon.: 11-56-231